1990年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第5号　通巻17号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



別冊付録
ハドソン全科

1990 MAY 5 360 YEN

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
島崎和歌子
熱血高校ドッジボール部
《PC番外編》

ついに始動!!
天外魔境II

最新ゲームスペシャル
最後の忍道・桃太郎活劇
うる星やつら・バルンバ
パワードリフト・デスブリンガー・シンドバッド地底の大魔宮

徹底研究
スーパー大戦略
ネクロスの要塞・スプラッターハウス
フォーメーションサッカー
《ヒューマンカップ'90》

別冊付録
ハドソン全科



桃伝II、ポピュラスを始め㊙ラインナップを独占スクープ!

PC Engine EXC

PC Engine

最新ソフト続々登場！キミの挑戦を待っている!!



妖姫モルガンの魔の手から惑星ノーグを救え!!
ビジュアルシーンが連続する大作RPG！

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ

コズミックファンタジー ぼうけんしょうねんユウ

㈱日本テレネット

好評発売中

ROM ROM

希望小売価格6,780円（税別）

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©KAZUHIRO OCHI



アーケード版で人気の高かった「ダライアス」が遂に誕生！迫力満点のサウンドがスゴイゾ！

スーパーダライアス

NECアベニュー㈱

好評発売中

ROM ROM

希望小売価格6,800円（税別）

©1989 NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.



世界の主要兵器を駆使して最大4カ国と戦闘！
首都占領か、部隊全滅か、勝利は君しだい！

SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

㈱マイクロキャビン

発売日未定

ROM ROM

希望小売価格未定

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

多彩に燃えろ！ぼくらの夢は、



世界の強豪チーム相手に試合開始！4人同時プレイも可能な、手に汗にぎるサッカーゲームだ!!

FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90

フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90

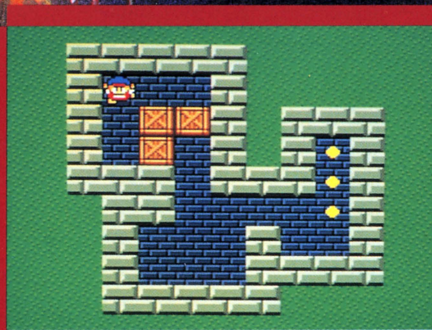
ヒューマン㈱

Hu-CARD

4月下旬発売予定

希望小売価格5,500円（税別）

©HUMAN



おなじみの思考型パズルをオリジナル化！世界5カ国を舞台に、倉庫の荷物をかたづけろ!!

㈱メディアリング

好評発売中

倉庫番 WORLD

そうこばんワールド

希望小売価格5,400円（税別）

Hu-CARD

©1990 MEDIA RINGS ©1983, 1989 THINKING RABBIT CO., LTD.



SG専用アクションゲームが遂に誕生！3タイプに変形する魔動王が大暴れするぞ!!

㈱ハドソン

4月6日発売予定

魔動王 グランゾート

マドーキング・グランゾート

希望小売価格6,500円（税別）

SUPER GRAFX 専用ソフト

©1990 HUDSON SOFT ©SUNRISE・R・NAS・NTU

ITING WORLD

NEC

選べる楽しさ！キミのマシンはどれだ!!



これが核だ！
夢がふくらむニューマシン!!

PC Engine
CORE GRAFX

PCエンジンコアグラフィックス
…………標準価格24,800円(税別)



- ゲームの枠をこえて楽しめる、コア構想対応の未来派マシン。
- ニューフェイスデザイン。ボディもブラックにカラーチェンジ。
- 連射機能つきターボパッド標準装備。
- AVステレオ出力端子標準装備。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)

HE system

自由型!!

ハイグレードなビジュアルと究極のリアルサウンドで、楽しさ無限大のPCエンジン！ゲームの可能性を広げる、マシンラインナップが、ぼくらのチャレンジスピリットをアツく刺激するぞ。充実のソフト群も、冒険やロマンあふれる最新作でメジロ押し！PCエンジンの世界は、まさに迫力満点のエキサイティングワールドだ！

ロムロムシステム

本格派仕様！
リアルなパワフルサウンド!!

ROM²アンプ(スピーカ付)……………	標準価格24,800円(税別)
PCエンジンコアグラフィックス…………	標準価格24,800円(税別)
CD·ROM²システム………………	標準価格57,300円(税別)

(CD·ROMプレーヤ、インターフェイスユニット、システムカード〈付属〉、PCエンジン〈別売〉)





マニアに挑戦！
驚異のグラフィック!!

PC Engine
SUPER GRAFX

PCエンジンスーパーグラフィックス
…………標準価格39,800円(税別)

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)

近日発売！
ROM²アダプタ(RAU-30)…標準価格6,900円(税別)

SUPER GRAFXとCD·ROM²を接続。





SHUTTLE
PC Engine

連射壮快！
グンと身近なPCエンジン!!

PCエンジンシャトル
…………標準価格18,800円(税別)

※CD·ROM²、プリントブースター等との接続はできません
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)

※ビデオ入力端子のないテレビと接続するときは、別売のRFユニット(PI-AN3:標準価格4,980円(税別))が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

3月中はいろんなゲームが発売されたので、みんなにとっては最良の月だったのでは!? 受験に落ちた人も、ゲームでもして気分転換してね。



※( )内は前号の順位です。

売り上げ TOP★10 2/6➡3/5

バレーボールが苦手な人でも気軽に楽しめる、『スーパーバレーボール』がTOP1に。これはホントに良作ソフトじゃ。体育が2の人もプレイしてみれ。

1 (-) スーパーバレーボール

ビデオシステム
2月7日発売・5800円 **793**



好評を博したアーケードからの移植作、『スーパーバレーボール』。リアルなグラフィックと、グーな操作性もそのまんまで、かなり完成度の高いバレーボールゲームだ。しかも、現実にはありえない、"イナヅマサーブ" などなど特殊な技を使えるとあってアキさせない構成となっている。実際にバレーボールをすると手首が痛くなったりするが、ゲームなら安心なのさ。

2 (1) タイトー・チェイスH.Q.

タイトー
1月26日発売・6600円 **758**



PCエンジンは凄いね、ホント。このスピード感を実現させてくれたのだから…『タイトーチェイス・H. Q.』。このスピードは尋常じゃないわな。PCエンジンの性能をここまで引き出したタイトーのスタッフの技術力にも頭が下がります。まさに性能未知数ハードと、技術集団との融合により生みだされた優良ソフトじゃな。これからもタイトーのソフトが楽しみじゃわい。

3 (3) アトミックロボキッド スペシャル

UPL
1月19日発売・6700円 **712**



グラデーションが美しいグラフィック。スプライトの限界まで挑んだ超大型キャラなどなど見所がいっぱい詰まっている、『アトミックロボキッドスペシャル』。この、"スペシャル" は何かというと、難易度の高かったアーケード版を調整し、誰でも楽しめるように移植した印なのだ。後半はちょっぴり難しいけど、やり込めば必ずクリアーできる難しさに抑えてあるよ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4 (-)	イースI・II		ハドソン '89年12月21日発売・7800円	674
5 (4)	弁慶外伝		サン電子 '89年12月22日発売・6200円	650
6 (10)	ヴォルフィード		タイトー '89年12月27日発売・6600円	639
7 (6)	ガイフレーム		メサイヤ '1月26日発売・5800円	621
8 (-)	ブルファイト リングの覇者		クリーム '89年12月8日発売・6300円	593
9 (5)	ドラえもん-迷宮大作戦-		ハドソン '89年10月31日発売・4900円	547
10 (7)	究極タイガー		タイトー '89年3月31日発売・5500円	508

ＴＯＰ10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店　伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP10

待ちに待たされた、『S・ダライアス』『源平』『コズミックファンタジー』などなどが一気に発売されて良かったネ。全部ほしいけどお小遣いが…。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	スプラッターハウス		ナムコ●4月3日発売●6800円	213
2	ラストハルマゲドン		ブレイングレイ●発売日未定●価格未定	173
3	フォーメーションサッカー		ヒューマン●4月27日発売●5500円	157
4	桃太郎伝説Ⅱ		ハドソン●発売日未定●価格未定	138
5	イメージファイト		アイレム●発売日未定●価格未定	112
6	桃太郎活劇		ハドソン●9月発売予定●価格未定	95
7	スーパー大戦略		マイクロキャビン●4月発売予定●6500円	76
8	アフターバーナーⅡ		NECアベニュー●7月発売予定●価格未定	64
9	最後の忍道		アイレム●発売日未定●価格未定	58
10	超絶倫人ベラボーマン		ナムコ●7月発売予定●価格未定	49

移植してくんろ TOP10

巷ではもうどうなっちゃってるの、ってな感じの『ドラクエⅣ』旋風！　で、『テトリス』がポイントを下げてしまった。『グラⅢ』が赤丸急上昇中だ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・ハードの機種	得点
1	ドラクエシリーズ		エニックス●ファミコン	308
2	テトリスシリーズ		セガ●アーケード	184
3	グラディウスシリーズ		コナミ●アーケード	176
4	ファイナルファイト		カプコン●アーケード	153
5	R-TYPEⅡ		アイレム●アーケード	147
6	ワルキューレシリーズ		ナムコ●アーケード	89
7	ファイナルファンタジー		スクウェア●ファミコン	78
8	三國志		光栄●パソコン	63
9	マーベルランド		ナムコ●アーケード	50
10	イースⅢ		日本ファルコム●パソコン	42

読者アンケート 好きなゲームジャンル

PCエンジンのソフトも発売タイトル数が100本を越え、みんながどのジャンルが好きなのかをアンケートしてみたのだ。すると、やはりというか1位は、"ロールプレイング"。誰でも楽しめるし、根気よく続ければ必ずクリアーできるもんね。以下は表の通りなんだけど、やっぱりもっと凄くてやりがいのあるRPGで遊びたいのだ。メーカーの方々、よろしくね。

ランク	ジャンル名	好きな割合	発売本数
1	ロールプレイング	36.5%	11 本
2	シューティング	23.5%	24 本
3	アクション	19.0%	41 本
4	スポーツ	9.0%	27 本
5	シミュレーション	6.5%	5 本
6	アドベンチャー	3.5%	9 本
7	パズル・テーブル	1.5%	11 本

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　パズル
ロールプレイング　アクション　スポーツ　CD-ROM
1M 2M 3M 4M 1～4メガ用カード　SAVE バックアップ対応　SG スーパーグラフィックス

TOP★10 in U.S.A.

北米のゲーム専門誌の'89ソフト番付より

総合TOP1は、「魔境伝説」!!

1989 Video Game of the Year Awarded

アメリカ、カナダで発行されている月刊誌「ビデオ・ゲームズ&コンピュータ・エンタテイメント」は、その名の通りTVやパソコンゲームの専門誌。その2月号で「'89年ゲームオブザイヤー」が発表された。あらゆる機種のゲームを押し退けて見事総合1位に輝いたのは「Ｌｅｇｅｎｄａｒｙ Ａｘｅ」、日本名は「魔境伝説」！

受賞理由は多岐にわたるが、1つには「次世代ゲーム機の衝撃を見せてくれたソフト」という、ベタボメの内容だ。いずれにしても PCエンジン（北米ではターボ・グラフィックス16）ソフトの評価は相当高い。これからも海外の情報は随時報告するからね。



読者アンケート TOP10

今までは、'88年10月以前に発売されたソフト」は集計の対象から外していましたが、これからは"全ソフト"を集計いたします。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル		得点
1	イースⅠ・Ⅱ ハドソン		CDロムシステムがあるなら買いなさい。	225
2	弁慶外伝 サン電子		展開が驚かされるRPGじゃ。音楽も良いぞ。	193
3	PC原人 ハドソン		天気印の原人ちゃんが大暴れしちゃうぞっ!!	181
4	スーパー桃太郎電鉄 ハドソン		「会社では昼休みに遊ぶ」という会社員が…	178
5	天外魔境 ハドソン		早くⅡを出してくれないか。禁断症状が…	164
6	ガンヘッド ハドソン		"ウサ晴らしにはもってこいやー" のソフト	143
7	スーパーバレーボール ビデオシステム		実際のバレーボールは上手くなりませんよ。	132
8	R-TYPEⅠ ハドソン		全ソフト中1番売れたシューティングだぞ。	130
9	ドラゴンスピリット ナムコ		この完成度は凄いモノがある。優良ソフト。	119
10	オーダイン ナムコ		2人プレイでケンカをするのも人生さ…	96

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン 5
1990 MAY
Volume:17
Cover Illust／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PCエンジン●ソフトトップ10
PC Engine SOFT TOP 10 4

超期待作ついに登場!!
天外魔境II 8

NEW GAME SPECIAL Part1

最後の忍道 12
桃太郎活劇 16
うる星やつら 18
バルンバ 20
パワードリフト 22
サイコチェイサー 24
CYBER CITY OEDO 808 26
シンドバッド〈地底の大魔宮〉 28
デスブリンガー 30
カルメン・サンディエゴを追え! 世界編 32
青いブリンク／ヴェイグス 34
オペレーションウルフ／魔動王グランゾート 36



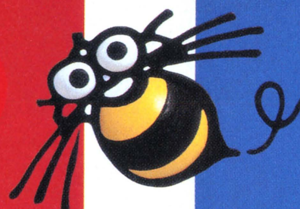
攻略園 KOU RYAKU EN
源平討魔伝 38
BE BALL 40
熱血高校ドッジボール部 PC番外編 42

HOT LINE ●COMING SOON ●最新ゲーム 熱いウワサ 130

Part2 最新ゲームスペシャルパート2
超絶倫人ベラボーマン 116
ラビオレプススペシャル 118
関ヶ原／迷宮のエルフィーネ 119
将棋修行・初段一直線／DON DOKO DON／スプレンダー 120
これがプロ野球'90／バットマン／琉球 121
麻雀悟空スペシャル／ヴァリスIII 122
ワールドビーチバレー／ロードランナー～失なわれた迷宮～開発情況
NECアベニュー新作発表会 123

発売直前 REVIEW 126

ENCYCLOPEDIA OF HUDSON



1990年 ソフトラインナップ 独占スクープ

別冊付録 ハドソン全科

アドベンチャー・アイランド/コブラII/JBハロルド殺人倶楽部/ジャッキーチェンのドラゴンロード/スーパースターソルジャー/ポピュラス/ボンバーマン/桃太郎伝説II/桃太郎伝説ターボ/モンビット/ワンダラーズフロムイース/パワーリーグIII/PC原人II/ドラえもんII/他

徹底研究



スーパー大戦略 59
ネクロスの要塞 66
フォーメーションサッカー〈ヒューマンカップ'90〉 70
スプラッターハウス 72

●PCエンジン特別救助隊● アドベンチャーゲーム特集●



逐電屋藤兵衛 95
北斗星の女 96
謎のマスカレード 97

遊楽専業団 102
EVENT●AOU1990/WORLD GAME/遊楽画廊

激烈技SPECIAL 107

ULTRA BOX Info 4 112

新コーナー Idea Dungeon(イデア・ダンジョン) 114
イメージランド・レッドカンパニー 責任編集第1回

連載マンガ/神楽坂DX(デラックス) 124

BIG PRESENT 85

読者アンケート 82 アンケートはがき 83

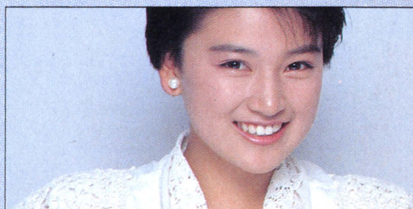
PCエンジン✚プラス 51

メディアプレス 56 ニンジン倶楽部 75

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ 島崎和歌子 99

GAME INDEX ●ゲーム別さくいん

アウトラン	123p
青いブリンク	34p
アドベンチャーアイランド	別冊付録
アフターバーナーII	123p
ヴァリスIII	122p
ヴェイグス	35、128p
うる星やつら	18p
オペレーションウルフ	36p
カルメン・サンディエゴを追え! 世界編	32p
コブラII	別冊付録
これがプロ野球'90	121p
源平討魔伝	38、107p
サイコ・チェイサー	24、126p
サイバーコア	109p
サイバーシティOEDO808～獣の属性～	26p
最後の忍道	12p
サンダーブレード	123p
J. B. ハロルド殺人倶楽部	別冊付録
ジャッキーチェンのドラゴンロード	別冊付録
上海II	127p
将棋修行・初段一直線	120p
シンドバッド 地底の大魔宮	28p
スーパースターソルジャー	別冊付録
スーパー大戦略	59、128p
スーパーバレーボール	110p
スプラッターハウス	72、126p
スプレンディド・サーガ	120p
スペースインベーダーズ復活の日	108p
関ケ原	119p
大旋風	123p
タイトーチェイスH. Q.	108p
大魔界村	123p
ダウンロード	123p
逐電屋籐兵衛	95p
超絶倫人ベラボーマン	116p
デスブリンガー	30p
天外魔境II	8p
ドラえもんII	別冊付録
虎への道	111p
DONDOKODON	120p
謎のマスカレード	97p
ニュージーランドストーリー	108p
ネクロスの要塞	66、127p
熱血高校ドッジボール部 PC番外編	42、99p
バットマン	121p
パラノイア	111p
バルンバ	20、127p
パワードリフト	22、127p
パワーリーグIII	別冊付録
PC原人II	別冊付録
ビーボール	40p
フォゴットンワールド	123p
フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	70、128p
プロディア	110p
ヘルファイヤー	123p
北斗星の女	96p
ポピュラス	別冊付録
ボンバーマン	別冊付録
麻雀ウォーズ	110p
麻雀悟空スペシャル	122p
魔動王グランゾート	37、126p
みつばち学園	別冊付録
迷宮のエルフィーネ	119p
桃太郎活劇	16p、別冊付録
桃太郎伝説ターボ	別冊付録
桃太郎伝説II	別冊付録
モンビット	別冊付録
ラビオレプススペシャル	118p
琉球	121p
ロードランナー～失われた迷宮～	122p
ワールドビーチバレー	122p
ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)	別冊付録



超期待作ついに始動!!

'89年の夏、すべてのCD・ROM²ユーザーを熱狂させたRPG大作、あの「天外魔境」が帰ってくる!!
「天外魔境」の人気を考えれば、続編が登場することは当然!
ユーザーの誰もが予想していたことだろう。
が、その内容までを予想していた人がいたとしたら、
おそらく、それは半分も当ってはいないことだろう。
ストーリーの壮大さ、イベントの意外性、プログラムテクニックなど、どの側面を取り上げても「天外Ⅱ」は、ぼくらの予想を遥かに越える「怪物」になりそうなのだ。
全ユーザーの期待を集め、超大作、今、ここに始動!



卍丸以下、新たな主人公たちが登場

Ⅱでは主人公たちを一新。ジライアたちではなく、戦国卍丸以下、個性豊かな4人のパーティが登場する。右で紹介しているのが、卍丸。左がパーティ全体の集合カットだ。いきなり主人公を代えてくるあたり、ただの続編ではないことが伝わってくるぞ。



◀極楽太郎

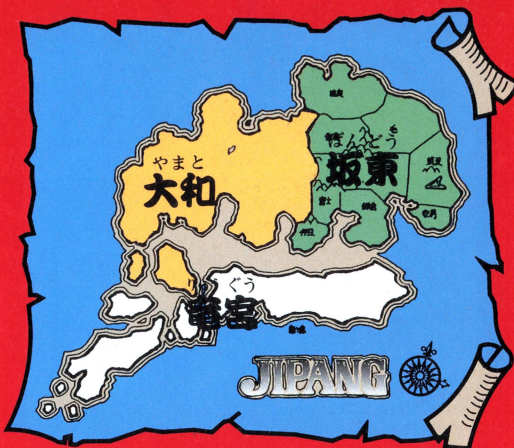
▶カブキ団十郎

◀戦国卍丸

◀絹

大和へ舞台を移し、新たな冒険の旅へ！

Ⅰでは、黄金の島ＪＩＰＡＮＧの坂東地方が舞台だった。Ⅱでは同じＪＩＰＡＮＧでも大和地方（右のマップを参照）に舞台を移し、卍丸たちの冒険が展開される。卍丸はジライアと同じで、やはり火の一族の末裔。卍丸は、火の一族の運命に導かれ、仲間たちと出会い、そして協力しながら、「根の国の黄泉」なる謎の人物に挑むことになる。



これらのことからもわかるように、ⅠとⅡはゲーム全体の世界観は同じだが、主人公や敵が異なる。つまりはひとつの大きな世界で起こっている、互いに独立した物語、というわけだ。

黄泉とは何者か？　また、卍丸たちの隠された秘密……など、ストーリー上の楽しみもかなり用意されている様子。はたして、Ⅱでは何が待っているのか？

主人公たちのプロフィール



カブキ団十郎

不思議な術を操る能力を持つ、ハデ好きな人物。目立つことが大好きで、性格的にはちょっといい加減なところがある。



絹

鎖で自分の腕を縛り、戦うことをかたくなに拒否する謎の美少女。物語全体に大きく関わる秘密を持っているらしいが……。




極楽太郎

人魚の涙を飲み干し、1000年の命を手に入れたが、その内の980年は岩に閉じこめられていたという妙な奴。力はめっぽう強い。

戦国卍丸



物語の主人公。火の一族の末裔。母親から父親の死の真相を知らされ、仇である黄泉を討つため、ひとり戦いの旅に出る。

製作スタッフも超豪華

この「天外魔境Ⅱ」、物語のスケールもさることながら、制作スタッフがこれまた超豪華！「天外魔境」の広井王子氏と「桃太郎シリーズ」の桝田省治氏、そして「イースⅠ・Ⅱ」の岩崎啓真氏と、それぞれがヒット作を持つゲームクリエーター３人が、この１本のソフトを三位一体で作り上げていくというのだから凄い。まさに現在考えられる、最高のメンバーが揃った超豪華プロジェクトなのである。

メーカーのハドソンも「技術の総力を挙げる」とのことで、期待は高まるばかりだ。

原案 広井王子氏	天外魔境の生みの親。小説家でもあるレッドカンパニーの総帥。
監督 桝田省治氏	現在ゲームを数本かかえる超売れっ子。桃太郎チームの副将軍。
演出 岩崎啓真氏	凄ノ王伝説、イースⅠ・Ⅱのメインプログラマー。圧縮の達人。
キャラデザイン・ 辻野寅次郎氏	Ⅰに続いてキャラを制作。アニメでおなじみの人も多いはず。
サウンド ？	前作、坂本龍一氏に負けない超有名グループが担当するとか。

OF EDEN

魔境 Ⅱ

MARU

ハドソンより来春発売予定!!

イラスト　RED COMPANY

Ⅰを遥かに凌ぐスケール、キャ



▲広井、桝田、岩崎の3氏に加えて、辻野氏、そしてハドソンの遠藤さんも参加。盛り上がる「宴会型」座談会。

ついに動き始めた「天外魔境Ⅱ」。はたして、どんなゲームになるのか、主要スタッフに話をしてもらったところ……。「ⅡはⅠの128倍おもしろい」「RPG史上最大の乗り物が登場する」「マップだって動いちゃう」などなど、とてつもない発言、公約がバンバン飛び出した。

ここでは、その発言の断片を集めて、ゲームの特長を紹介していこう。

証言その1

広井王子氏

ゲームの世界観を作り上げたのが、この原案者の広井氏。Ⅱは主人公たちのキャラクターを中心に描きたいとか。



ⅡはCD・ROM²ごと買ってもお買い得!

Ⅱでは、プレイヤーが「こうなるといいなあ」と思うようなイベントをすべて入れていきたい。Ⅰがお買い得なCD-ROMとすると、ⅡはROM²ごと買ってもお買い得なゲーム。映画やマンガのようにキャラクターをしっかり描くことで、新タイプのゲームを作り上げたい。

Lマップに様々な仕掛けが

Ⅰはそれ自体、非常におもしろいゲームであった。が、より大きなおもしろさを目指しているスタッフたちは、Ⅱを作るにあたって、大幅な変更を企画している。

まず、マップの見た目に関しては、Lマップ(全体マップのことだ)に特徴を持たせ、京都なら花の御所、倉敷なら倉が数多く建っているというように、国ごとの特色までもマップ上で表現していくそうだ。

また、ⅠではLマップ上のイベントはあまりなかったが、Ⅱでは、例えば山が割れたり、海が割れたり、といったようなハデなイベントを(途中CDにアクセスすることなく!)ふんだんに入れていく予定。



▶「天外Ⅰ」のLマップ。Ⅱでは城や風景にもっと特徴がつくはず。

実作業としては、マップ画面の作成にはまだ取りかかっていないが、この方式なら、ゲームのテンポを失うことなく演出の効いたイベントが楽しめることになり、おもしろさは格段にアップするだろう。

マップ上のイベントは、この1年でCD-ROM制作のソフト面でのテクニックが急速にアップしたことで実現可能になったそうだが、どんなド迫力イベントが起こるか、今から非常に楽しみ!

今回の座談会で、3人の口から明かされたところでは、大和の中でも、ゲーム中重要なポイントとなる京都では、四季を演出。春夏秋冬の美しい風景が楽しめるようになる、というサービス(ストーリーにも関係あるらしいけどね)もあるそうだ。

証言その2

桝田省治氏

桃太郎チームのエースである桝田氏は、ゲームのまとめ役的立場。ニコニコ顔でシビアな注文をつけるらしいぞ。



1時間に1回、驚きでパッドを落とすゲームです

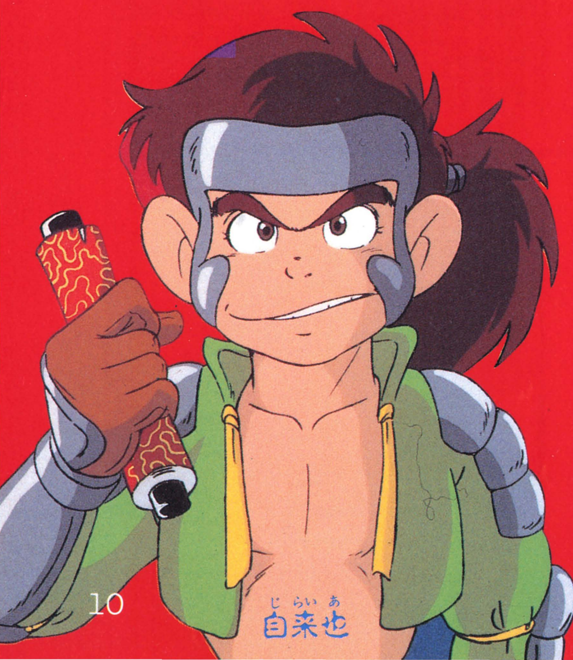
スタート直後に、30分でクリアできるプレストーリー的なRPGがついていたり、RPG史上最大の乗り物が出てきたり。「天外Ⅱ」は、1時間に1回プレイヤーが驚きでパッドを落としてしまうようなゲーム。今までのゲームにはなかったような術も数々登場する予定です。

気になる「Ⅰ」の登場人物たちの行方は……

Ⅰの主人公──自来也、大蛇丸、綱手の3人の火の勇者は、姿こそ見せないものの、人々のウワサやイベントを通して、彼らの存在を感じとることができることになる予定。

また、Ⅰとのつながりは、火の勇者たちだけではなく、登場した敵で、Ⅱにも再び(どこかをパワーアップして)登場するキャラクターもいるとか。

Ⅰをプレイしていれば、思わずニヤリ、とするシーンもけっこう用意されていそうだぞ。



自来也



▶大蛇丸

▶綱手

ラクター、そしてドラマ

キャラクターを描くため、システムも大幅変更！

ゲームのキャラクターに性格を持たせ、映画やマンガのように登場人物を描いていく——これが「天外Ⅱ」の最も大きな試みである。

で、ゲームのキャラをドラマ的に表現していくとなると、どうしても避けて通れないのが、キャラのパラメーターであり、行動コマンドの問題。今までのゲームでは、ゲームのプレイしやすさとか、制作サイドの都合で、ある程度の特徴は出しているものの、今ひとつリアルでないものが多かったのだが……。

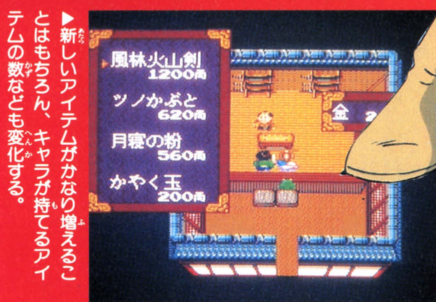
Ⅱでは、戦闘システムやキャラ成長のパラメーターをより個性的にすることで、この問題を乗り越えようとしている。

具体的には、戦闘は卍丸以外の、カブキ団十郎、絹、極楽太郎の3人に関しては“AUTO”(マニュアルも選択可能)。AIと聞くと「な～んだ」と思う人も多いだろうが、岩崎氏の言葉を借りると「今までのどんなゲームのAIよりも奥深いもの」。キャラの性格を表現するため、例えば極楽太郎なら「敵の強さには関係なく、見た目が大きい奴から狙っていく」とか、カブキは「技の効力よりもハデなものを好んで使う」といった性格づけを行い、なおかつ、レベルアップに伴って、その性格も少しずつ変わっていく。というようなものになるそうだ。

また、レベルアップに関して言うと、HP、MP以外に、持ち物の個数、武器の熟練度などそのキャラ特有のパラメーターによるパワーアップが取り入れられるそうだ。



◀Ⅰでは各キャラにひとつ異なる戦闘コマンドがあったが、Ⅱではその異なるコマンドがかなり増えるとか。



▶新しいアイテムがかなり増えることはもちろん、キャラが持てるアイテムの数なども変化する。



◀死んでも金が半額にならない。これは、金の使い道がい～っぱいあるからだそうだ。

気になる開発スケジュール マスターupは年内が目標

さて、誰もが気になる開発スケジュールのことだけど、「天外Ⅱ」の企画自体は昨年の11月にスタートしたそうで、現在はシナリオ作りの真っ最中。

4月、5月でシナリオとキャラクターの原画を完成させ、その後プログラム作りに。一応、年内いっぱいに完成を目指している、とのことだ。

おそらく、みんなに「天外Ⅱ」の画面を紹介できるのは、9月ぐらい。

それまでは、ストーリーや原画で、ゲームの世界を紹介していくことになると思うから、しばらくの間、待っていてほしい。

証言その3

岩崎啓真氏



「イースⅠ・Ⅱ」を移植した辣腕プログラマー。その氏でも、この壮大な物語がCD1枚に収まるかどうか不安とか。

アクセスは「イース」以下！ Ⅰの128倍はおもしろい!!

Ⅱでは、戦闘時のアクセスを絶対しない！ CDを鳴らしっぱなしで、ひとつの国をノンアクセスでプレイできるぐらいを目標にしたいです。また、演出的には、「イースⅠ・Ⅱ」の最後の盛り上がりが最低ライン。ゲームの最初から、一気に盛り上げて、最後までぶっちぎる!!

溢れるアイディア、増殖するイベント



広井、桝田、岩崎の3氏は、現在週2回会議を持って、シナリオを打合せている最中。

そのこともあって、座談会の途中でも「OOOOはどうした方がおもしろい」とか「こんなのはどう？」とアイディアのやりとりがビシバシ。

3人とも、なんとか他の2人を驚かせてやろう、という気持ちがいっぱいで、ゲームのアイディア自体、RPGの主人公のようにレベルアップを繰り返しているようだ。

「天外Ⅱはこの先どうなるのか」**次号に期待してくれ!!**

©1989 HUDSON SOFT ©RED

NEW GAME SPECIAL Part1

"忍道"、"桃活"、"うる星"…etcと、とびきり元気のいい新作がとび出してきた。今月のニューゲームスペシャル！ 新鮮なうちにいただいちゃおうぜ！

究極の日本



最後の忍道……このタイトルを聞いただけで胸の鼓動をおさえきれない人もいることだろう。並いるアクションゲームとは一線を画す、究極のソフトが、今ここに登場！

舞台は幕末、忍者たちの熱い戦いがくり広げられる。奥行きのある２重スクロール、ダイナミックなキャラクターの動き。近いうちにこの興奮を体験することができるのだ！

アイレム／
発売日未定／価格未定



[STORY]

最後の忍に命められた道は……。

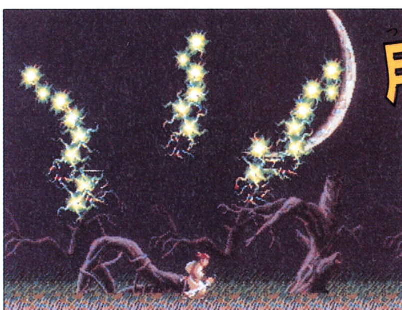
世は幕末。

忍である月影の脳裏には、一つの記憶がまとわりついて離れなかった。それがいつのことであるか、いずこのことであるのかは定かではない。

ただなにゆえか、狼の姿をした幼き彼の目前で父が殺されるという光景なのだ。忍の手によって育てられ16年たった今、その秘密が解き明かされようとしている。

父を殺害したのもまた忍であるらしい。怒りと悲しみのなか、復讐と我が身の出生の謎を知るべく、月影もまた、父親と同じ抜け忍への道を選ぶのであった……。

硬派を語る純日本忍者物語、ここに誕生！



月影の出生の秘密とは…



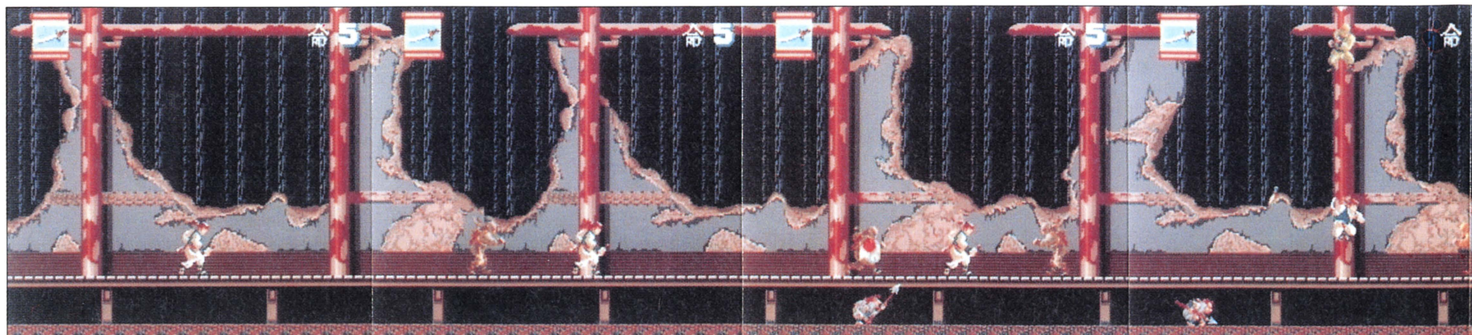
▶狼の姿をした幼き"月影"の秘密とは……。16年たった今、謎が解き明かされようとしている。

月影は４種の武器を使い分ける!!

主人公、月影が使える武器は次の４種類だ。それぞれのアイテムを取らなければ使えない、というふつうのパターンとは違って、いつでも持ちかえることができる。

接近戦には刀、遠くの敵には鎖がま、という使い分けが可能だ。

刀	手裏剣	爆　弾	鎖がま
４方向に攻撃できる。敵の攻撃を防ぐのにも使える。	16方向に攻撃できる。連射も可能なのだ。	８方向に投げられる。障害物に当たると爆破。	８方向にギューンと伸びて、攻撃できる。

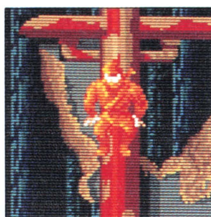


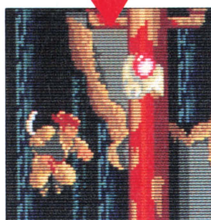
忍者物語、堂々完成間近!

[ITEM]

特定の敵を倒すと、次の4種類のアイテムが出現する。巻き物の上に乗った珠の色によって、効力が違うのだ。前半のステージはまだしも、後半になると、このアイテムを効率よく取っていかなければとても先に進めたものではない。

一瞬の破壊力を持つ、破壊の術、一定時間だけ使える火輪の術とは違って、霊光宝珠と分身の術はワンダウンするまで効力がある。特に分身の術は、出現したら忘れずに取っておきたいアイテムだ。



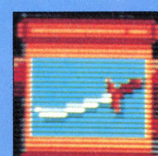


▲柱のところに出現したりするオレンジ色の忍者は、アイテムを持っている。見つけたら必ず倒して、アイテムを手に入れたい。

霊光宝珠



赤と白に点滅する霊光宝珠は、武器のパワーアップアイテムだ。使用中の武器がパワーアップ。



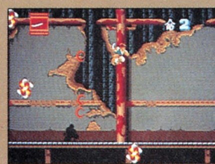


◀武器がパワーアップすると、左上の武器表示が赤くなる。

破壊の術



画面中の敵をすべて消滅させる、ピンク色のアイテム。ピンチのときに役立つ。



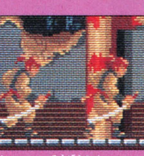
◀この破壊の術は、一瞬といっても、敵をひとりずつ消滅していく。だから、画面をスクロールさせればより多くの敵を倒すことも可能なのだ。

分身の術



青色の珠で、これを取ると月影の分身が現れる。2体まで増やすことができる。



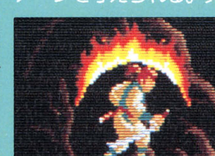


▲2体増えると、敵に対して攻撃力がアップする。

火輪の術



プレイヤーのまわりに火の輪を作る。この火に触れた敵にダメージを与えられる。黄色の珠。



◀プレイヤーのまわりを回転するように、火輪のバリアがつく。一定時間だけ効果があるアイテム。

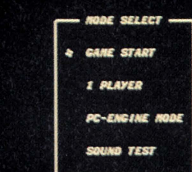
難易度も変えられるモード設定画面

ゲームをスタートする前に、モードを設定できる。ゲームは、PCエンジンモードとアーケードモードの2つがある。アーケードモードは、命が1つだけしかない難しいモードだ。1プレイヤーと2人プレイヤー(交互にプレイ)を選ぶことができる。サウンドテストもあるぞ。



◀PCエンジンモードは、命が5つあるダメージ制になっている。

モード設定



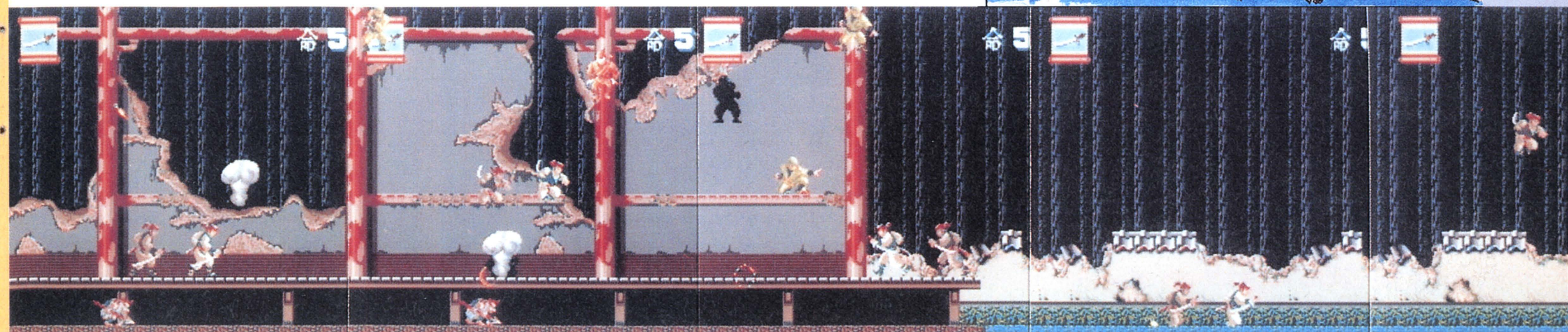
ゲームの前に、この画面が出てくる。ゲームモードも決めて、プレイできるぞ。

サウンドテスト



サウンドテストを選ぶとこの画面になる。好きなBGMを楽しむことができる。



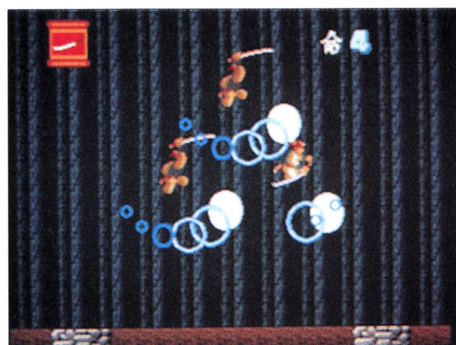


©1990 IREMCORP.

そして………月影の復讐は

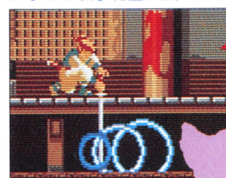
【POWER UP】

霊光宝珠を取ったときの、武器のパワーアップについて解説していくことにしよう。前ページで説明したように、霊光宝珠の効力は、それを取ったときに使っている武器だけがパワーアップするんだ。パワーアップは1段階だけなので、霊光宝珠を取るときは、まだパワーアップさせていない武器に持ちかえたほうがいいね。すべての武器を強力にするのが理想的だ。



下方向攻撃!

▼これはしゃがんで、刀を使っているところ。パワーアップすると攻撃範囲が広くなる。





ジャンプ攻撃!

▲ジャンプしながらでも、武器を自由に使える。これはべつにパワーアップしていなくても使えるワザだけどね。

刀…攻撃範囲が拡大する

丸いリング状のものが出て、広範囲の敵を倒せるようになる。刀は下からでも上からでも振れる。





手裏剣…3本同時攻撃に!

3本の手裏剣を同時に投げることができる。手裏剣は、敵に当たるまで扇状に広がって飛ぶ。





爆弾…連射が可能になる

もともと破壊力が強い爆弾だけど、パワーアップすると、この爆弾を連続で投げられるようになる。

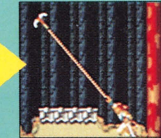




鎖がま…回転攻撃が可能になる

刀と同じように敵の手裏剣や爆弾を防ぐ鎖がま。これをグルグル回転させて攻撃できるようになる。





分身たちは空中でストップ可能



▲分身たちがいると攻撃がグーンとラクになるぞ。空中で止めておけば、上から襲ってくる敵もすぐ倒せるんだ。



◀分身たちは、主人公と別の方向に攻撃してくれたりする。

主人公がジャンプすると、分身もジャンプする。主人公が地上におりても、分身たちは空中でストップ。でも、主人公が歩くとおりてくるよ。

ジャンプの高さを変えられるぞ

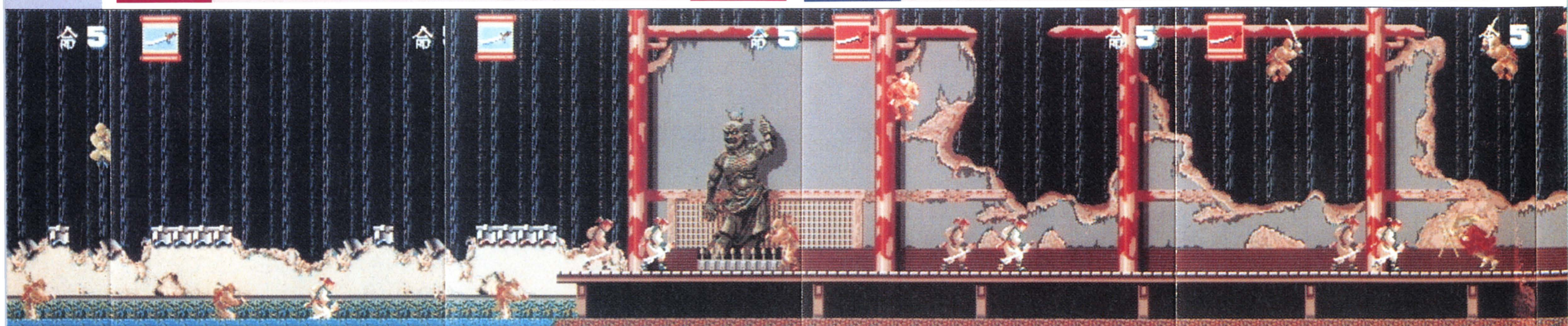
敵を攻撃したり、とび移ったりするとき、Ⅰボタンを押す長さでジャンプの高さが変えられるぞ。状況に応じて使い分けるといいね。



▲Ⅰボタンをポン!と押しただけだと、このくらいの高さまでしかジャンプできないんだ。



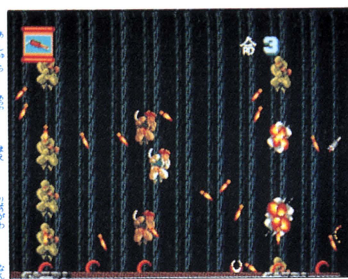
◀Ⅰボタンを長く押すと、こんなに高くジャンプ!



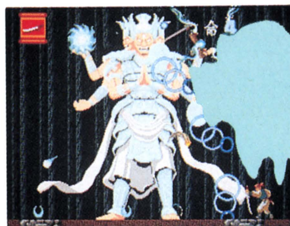
阿修羅の章から始まった!!



【BOSS ASHURA】



▶阿修羅が現れる前に、両側から何人もの忍者たちが短剣を投げつけてくる。かなり激しい攻撃だぞ。



▲これはボスの阿修羅にダメージを与えているところ。倒すまでにはけっこう時間がかかりそうだね。

月影が最初にお目にかかるボスは、巨大な寺の守護神、阿修羅だ。6本の手から光の玉を投げ放ち、こちらが攻撃するスキさえも与えてくれない。

今回は、第一章・阿修羅の章をマップでも紹介したわけだけど、各ステージの最後には、見るだけで圧倒されるようなすごいボスが待ち構えている。

阿修羅の章では、ボス出現の前に地中から忍者たちがとめどなく出てくるのだ。その後、地響きとともに阿修羅が登場してくるわけだ。こんな迫力ある演出があちこちに散りばめてあるらしい。楽しみだね。

全7章で闇の忍たちが月影を襲ってくる!



▲上下にもスクロールする、写真のような森をぬけ、谷を渡る。この森では、木の枝をジャンプしながらとび移ることもできる。第二章・双斧鬼の章だ。

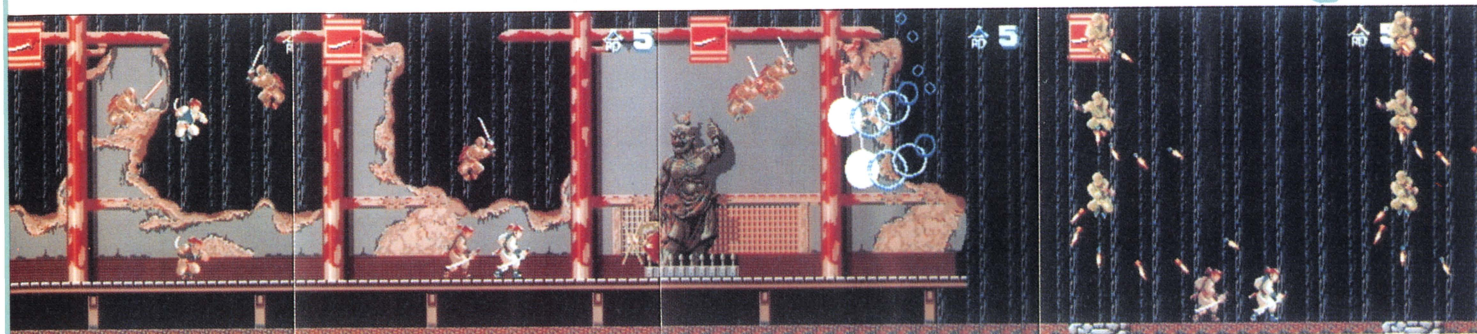
▼月を背に、死闘がくり広げられる第三章・魔界半蔵の章。枯木の影から出現する、落武者の霊たち。そして、忍鉄砲隊が行く手をはばむ。



忍への復讐を誓った月影は、生まれ育った荒寺を抜け出す。まず最初は、この寺が舞台となるわけだ。

第一章・阿修羅の章から、左の双斧鬼の章、魔界半蔵の章へと続き、最後の血戦まで全七章で構成されている。中には月影が逆さ歩きできるようなエリアもあるのだ。

主人公の攻撃方法のバリエーションの豊かさ、キャラの画一的にならない動きに加えて、エリアごとの凝ったしかけ。単にグラフィックがすごいという言葉では片づけられないものがある。気になるソフトの発売日は6月から7月というところだろうか。これからも新しい画面ができしだい紹介していく予定なので、期待して待っててくれ!



桃太郎活劇

ハドソン／9月発売予定／価格未定



おまちかねの桃活は現在順調にデバッグ中なのだ！

おなじみの桃太郎たちが登場する『桃太郎活劇』は、どんなにアクションが下手な人にもクリアできるというコンセプトのゲームだ。どんどん難しくなってるアクションゲームについていけなくなった人でも、このゲームなら必ずエンディングまで行けるんだぜ！

ゲームの基本的なストーリーは、桃太郎が旅立ちの村から鬼ヶ島目指して冒険していくという『桃伝』と同じもの。ステージは『旅立ちの村』から『鬼ヶ島』まで全部で8つあり、それぞれのステージでは、いろんなゲームのパロディあり個性的な敵キャラありと、後ろで見てるだけでも充分楽しめるぞ！

また、途中に登場するお店では、集めたお金で桃太郎の武器をパワーアップできるし、あちこちにあるお地蔵さんのところにいけば、そこまでの状態をセーブすることもできちゃうのだ。

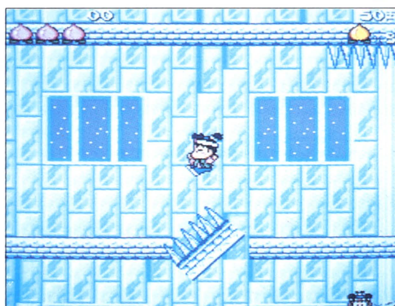
アクションが得意な人のための上級者用モードもちゃんと付いているので、初心者からバリバリ人まで、みんなで楽しめる1本だ。発売が待ち遠しいぜっっ！







◀ツルツル滑べる氷の面。氷が滑ってきたりもするんだぜ。



◀ステージ上には、おもしろい仕掛けがいっぱい出てくる。桃太郎を上手にコントロールしよう。

桃活の画面は、ステージによっていろいろバラエティに富んでいるんだ。

楽しい面が続出!!

ここに紹介した画面以外にも、とってもおもしろいステージが、次々に登場してくるぞ。



◀水中のステージでは、桃太郎が亀の甲羅を背負って泳ぐのだ。



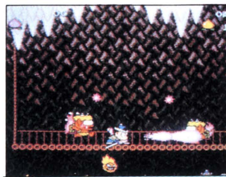
◀落ちないように連続ジャンプ！　簡単モードだと落ちても平気だけどね。

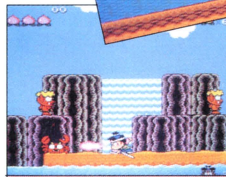


©HUDSON SOFT

お店で武器をパワーアップ!!!

最初の桃太郎の武器はちょっと貧弱だけど、ステージ途中の村にあるお店に行けば、より強力な武器を買ってパワーアップすることができるのだ。先の方が手ごわそうだったら、手前の方でザコを倒してお金を貯め、思いっきりパワーアップして行けば大丈夫。また、仙人のところで修行をすれば、いろいろな術も使えるようになるぞ。


▲お店でパワーアップすれば、武器もこんなに強力になるのだ。


▲武器や術は、どこでも装備できる。このへんは、ウィンドを開いて行なうのだ。


▲強力な武器があれば、ボスキャラだって簡単にやっつけられるぞ。

いぬ さる きじ 仲間を助けてパワーアップ!

ゲームの途中には、桃太郎の仲間の犬・猿・キジが、敵の鬼たちに捕まっている。

この3匹のキャラを助け出すと、犬は爆弾、猿はオプション、キジは空を飛べるというように、桃太郎のお助けキャラになって活躍してくれるんだ。

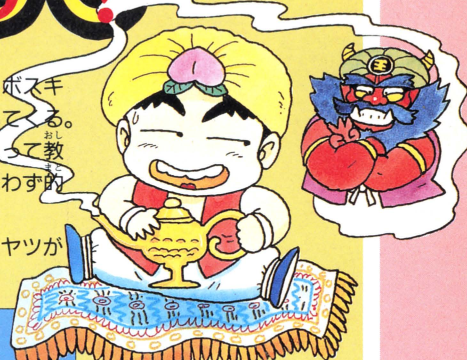
3匹のキャラを呼び出すのは、もちろん『きびだんご』。呼び出すと、一定時間出てきて、桃太郎のことを助けてくれるんだぜっっ!

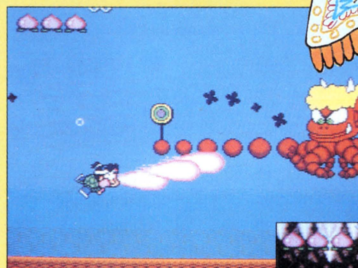

▲あっつ! 敵に捕まったキジを発見。がんばって助け出せば、空を飛べるようになるぞ。

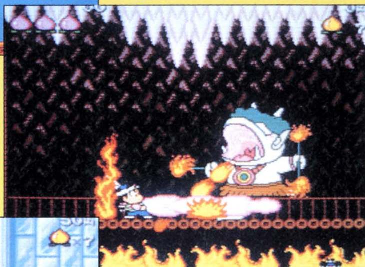
ボスは的を狙おう!

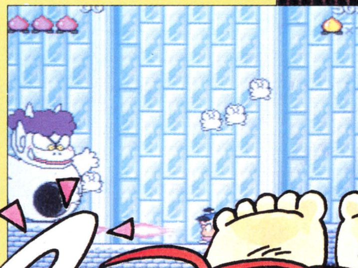
ステージの最後に出てくるボスキャラは、みんな的を持って出てくる。ちゃんと、ここが弱点ですよって教えてくれてるので、ためらわずに的を狙って攻撃しよう。

ボスキャラも、楽しいヤツがいろいろ出てくるぞ!




◀水中ステージに登場する、タコ型の鬼ボス。伸び縮みする触手の先に的を持っているので、吐いてくるスミに注意しながら、ここを狙って撃ち込もう。


▶見るからに熱そうなステージ。ボスキャラも、ファイアーダンスを踊りながら襲ってくるのだ。もちろん、この火にやられないようにして攻撃するのだ。


◀氷のステージのボスは、雪ダルマの鬼。お腹の中から、小さい雪ダルマを出して攻撃してくるぞ。雪ダルマをうまくよけて、タイミングよくやっつけろ!

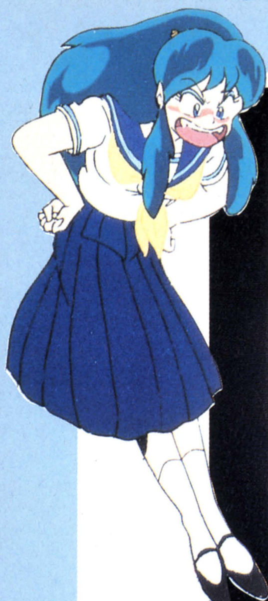
桃伝の宣伝も入ってたりするのだ!



ステージをクリアすると、こんなふうにメッセージが出てくることも。これは、『桃伝』の宣伝だね。

このほかにも、各村の中にいろいろなギャグが入っていたり、楽しいボーナス面が隠されていたりするのだ。この辺は、ぜひキミ自身の目で見て欲しいな。





あたる「ラム、お前は何か
気づいたことはないか？」★



ラム
男子生徒
女子生徒



★STAY WITH YO

おまたせ☆うる星のアニ

「CD-ROMでうる星やつらのアドベンチャーをやって欲しい」。前からそんな要望が強かったけど、ついにみんなの希望がかなって、CD-ROM版うる星やつらが登場することになったのだ。

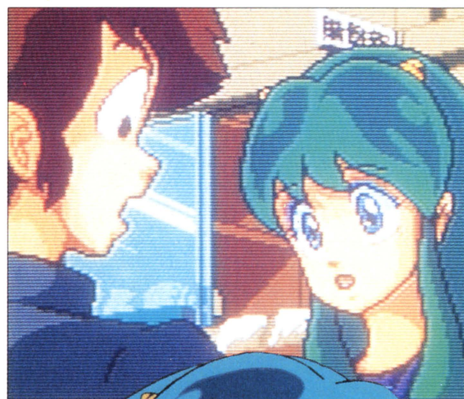
このゲームは、下に書いてあるようなオリジナルのストーリー。ゲームの形式はコマンド選択のアドベンチャーなんだけど、選択肢で悩むようなものじゃなく、ビデオを見るような感覚で楽しめるデジタルコミックソフトなんだ。

もちろん、登場するキャラは、テレビと同じ声優さんがちゃんとしゃべるし、オープニングなどの主題歌も、テレビで使われていたものが使用されている。

さらに、デジタルコミックソフトというだけあって、絵が動くこと動くこと。本当にアニメを見てるみたいだぞ。

また、本編中にも、原作が好きな人なら思わずニンマリしちゃうような演出が随所に入っている。このあたりは、うる星ファンにとってはたまらないんじゃないかな？

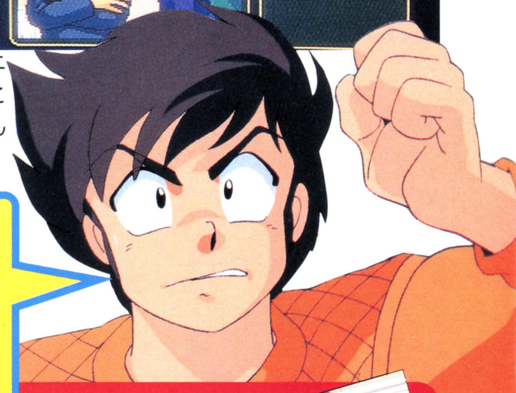
ゲームの発売まではまだちょっとあるけど、この号が発売される頃には声優さんのレコーディングも含めて、ほとんど完成してるんじゃないかな？　みんなで期待して待っていようぜっ！



なんだか騒がしいっちゃね」
あたる「うむ、実はきのうからしのぶが
行方不明になっとるんだ」
ラム　「えっ、しのぶが？」



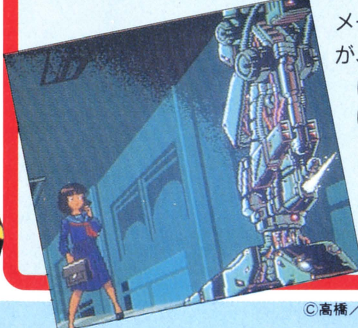
見る
話す



STORY

都心のはずれにある私立友引高校。諸星あたるや鬼っ子のラムが通うこの高校で、ある日事件が起こった。

事件など日常茶飯事のこの学校ではあったが、今回のばかりは少し事情が違っていた。クラスメートのしのぶが、昨日から家に帰っていないというのだ。担任の♨マークからそのことを聞いたあたるとラムは、しのぶの行方を探すことにした。



同じクラスの竜ノ介や保健室のサクラから情報を聞いているうちに、どうやらしのぶは昨夜遅くまで学校に残っていたらしいことがわかるが、その後の足取りがわからない。



さらにしのぶをさがす２人の前に現れた手がかりを追って、舞台は面堂邸から宇宙にまで広がる。

果たして、しのぶはどこにいるのか？　また、今度の事件の裏には、一体どんな謎が隠されているのか？

©高橋／小学館、キティ、フジテレビ、©HUDSON SOFT



ハドソン／
6月29日発売予定／価格未定



メウェアソフト登場!!

TVと同じ 16人の声優がしゃべりまくるぞ!



この『うる星やつら』はCD-ROMということで、テレビと同じ16人の声優さんが、ガンガンしゃべりまくるんだ。（キャストは下の表の通り。サブキャラも、ちゃぁんと同じ人を使ってくれてるのがうれしいね）

アドベンチャーゲームも、文字のメッセージだけじゃなく、こうやってしゃべってくれると一味違うよね。

CAST

諸星あたる…古川登志夫	チェリー……永井一郎	因幡…………鈴置洋孝
ラム…………平野　文	藤波竜ノ介…田中真弓	ラムの父……沢りつお
面堂終太郎…神谷　明	弁天…………三田ゆう子	竜ノ介の父…安西正弘
三宅しのぶ…島津冴子	おユキ………小原乃梨子	温泉マーク…池永通洋
テン…………杉山佳寿子	ラン…………小宮和枝	
サクラ………鷲尾真知子	面堂了子……小山芙美	



◀こんなふうにスクロールする画面などもあちこちに挿入されているのだ。

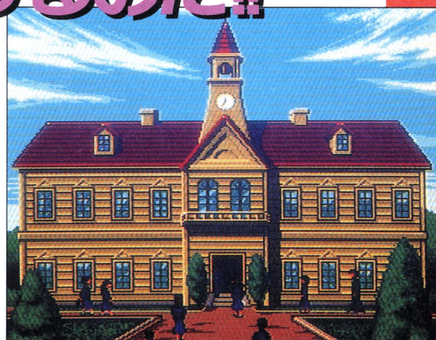
おなじみのキャラや場所が続々と登場するのだ!!

上のキャスティングで紹介したメインキャラ以外にも、コタツネコや面堂のタコ、黒メガネや黒子、ゲストの女の子など、うる星やつらの世界を盛り上げる、おなじみのサブキャラたちが続々と登場してくるぞ。

また、右の写真にあるような友引高校や、広大な面堂邸などの原作でおなじみの場所もちゃんと登場。

このゲームでは、通常はコマンド画面（上の声優紹介のところの画面）なんだけど、こういう背景画や、ときどき登場するキャラのアップなどは、画面いっぱいを使った大画面のグラフィックで描かれているんだ。（中には左のラムちゃんみたいにスクロールまでするのもあるんだぜ！）

こういうシーンは、ゲーム中でとっても効果的に使われているので、プレイしていると思わず盛り上がっちゃうこと間違いなし。さらに詳しい情報は次号で紹介するからお楽しみにね。



▲木造校舎の友引高校。時計台の音もテレビと同じなのだ！　感激っ!!



▲あたるのライバル・ジャリテン。得意の火炎放射であたるを攻撃するけど、結局いつもやられてしまう。





▲あたるのクラスメート・藤波竜ノ介。本当は女の子なんだけど、そのパワーには目を見張るものがあるのだ。

BARUNBA

ナムコ／4月27日発売／6,800円



いけジェームス飛田!いけバルンバ!!
最終兵器をぶっ壊せ!!

360度の回転攻撃が可能なコミカルタッチのシューティング『バルンバ』。見かけによらず手強いソフトなので、各エリアの特徴、武器の特性、そしてコントロール方法を覚えとかないとクリアは難しいのだ。

STORY



Dr.ドッペルの野望をくだけ!!

西暦2023年、Dr.ドッペルのクーデターで、日本は内乱状態になってしまった。しかもドッペルは、謎の最終兵器まで造り上げたのだ。反重力戦闘機のパイロット、ジェームス飛田は、愛機バルンバを駆り、ドッペルの野望を阻止するために出撃した！



バルンバの操作方法

●ランボタン
バルンバの砲塔を、左方向に回転させる時に使うのだ。

●Ⅰボタン
砲塔が右方向に回転する。ランボタンとの使い分けが大事だ。

●方向キー
バルンバを移動させる時に使用する。



●セレクトボタン
4種の武器を選択できる。一回押す度にV、N、S、Lの順に変わるぞ。

●Ⅱボタン
武器の発射ボタンだ。Sの時、押したままにするとバリアになるぞ。

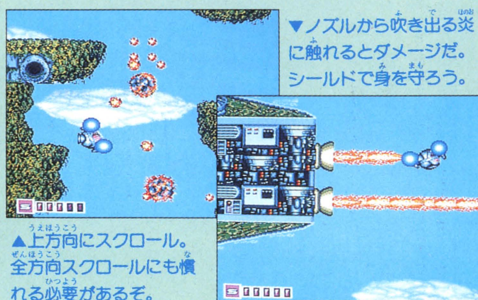
4種類の武器を使いこなせ!!

バルンバは4種の武器を装備。エネルギーボールで3段階にパワーアップするが、一定回数撃つと、逆にパワーダウンしちゃうんだ。

バルカン砲	ナパーム弾	レーザー	シールド
▲標準的なショット。貫通力はないけど、破壊力なら一番だ。	▲障害物を突き抜けて、敵を攻撃できる便利ショットだ。	▲貫通力なら最高。パワーアップすると4方向に撃てるぞ。	▲攻撃力は弱いが、敵弾を消せるぞ。バリアとして使えるぜ。

エリア1 フロートアイランドエリア

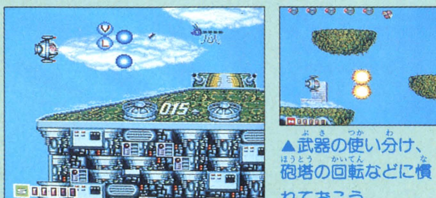
反重力システムによって、空中に浮かんだ大陸だ（地価の問題を解消するために造られたらしいのだ）。比較的進路が広く、難易度は高くない。敵は四方から出現するが、さほど強くない。360°回転撃ちの練習には、もってこいのエリアなのだ。



▲エリア突入時のデモ画面だ。戦いは浮遊大陸から始まるぞ。

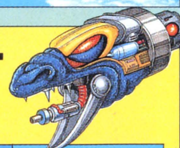
▲上方向にスクロール。全方向スクロールにも慣れる必要があるぞ。

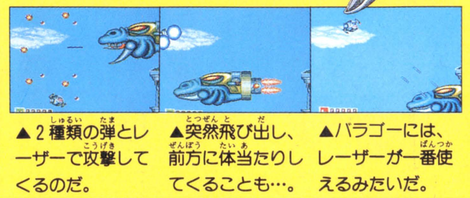
▼ノズルから吹き出る炎に触れるとダメージだ。シールドで身を守ろう。



▲武器の使い分け、砲塔の回転などに慣れておこう。

中ボス バラゴー
LIFE…50





▲2種類の弾とレーザーで攻撃してくるのだ。

▲突然飛び出し、前方に体当たりしてくることも…。

▲バラゴーには、レーザーが一番使えるみたいだ。

ボス マタンゴ
LIFE…100

3種類の弾と素早い体当たりで攻撃してくるマタンゴ。弾を吐いている間はシールドで、後ろに下がったら左下からレーザー。このパターンで倒そう！



▲尻尾の先についた玉が弱点。レーザーかナパームがきくみたいだぜ！

エリア2 レイクエリア

障害物に関しては、1面と大差ない程度の難易度。でも、水中面なので浮力が働いている。常に操作していないと浮き上がっちゃうのだ。

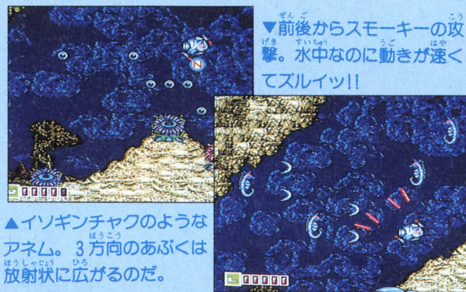


▲浮力を計算してバルンバをコントロールしなきゃならない。シビアな操作力が必要なのだ。





▲固定キャラが強いこともこの面の特徴だ。

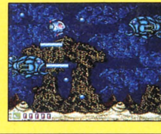


▼前後からスモーキーの攻撃。水中なのに動きが速くてズルイッ!!

▲イソギンチャクのようなアネム。3方向のあぶくは放射状に広がるのだ。

中ボス ビッグアンコウ

LIFE…80×2



◀2匹同時に出現するぞ。



◀後方の奴を先に集中攻撃だ。

ボス バラカス



LIFE…240

上空に2本のハサミを飛ばし、左右には広範囲レーザーを発射。さらに2種類のレーザーを装備し、その上防御力もあるというとんでもない奴だ。本体とハサミの間は比較的安全。機体が浮かないように注意すれば勝てるはずだぞ。



▲本体とハサミの間から攻撃だ。でも、真上にいくとレーザーにやられるぞ。



バラカスの武器

リング



レーザー



エリア3 マウンテンエリア

前半は山麓線上での戦い。後半は火口の中での戦いという2部構成のエリアだ。ザコキャラでもあなどれない奴がゾロゾロ出現するぜ！



▲山岳面。山に沿ってエリアが進んでいくので、縦横斜めのスクロールが楽しめるんだ。





▲火山弾も雨のように降ってくるぞっ!!



▼モンキーブレイン。下手に撃つと破壊して弾をバラまく厄介な敵だ。

▲ライオンヘッドの編隊。このデカさでもザコだ。レーザーでまとめて破壊しろ。

中ボス ギューズ

LIFE…150×2(本体) 100×8(炎)

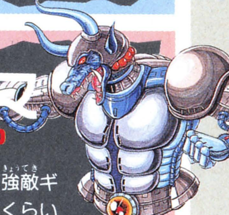


◀画面中を回転する2匹の敵だ。



◀炎を壊すとアイテムも出すぞ。

ボス ギューマ



LIFE…180

マグマの中から攻撃してくる強敵ギューマ。殆ど画面を埋めつくすくらい機雷を発射してくるのだ。機雷の動きはゆるやかなのでかわせるだろう。だが、この時溶岩弾が跳ね上がったら注意。逃げ場がなくなるのだ。

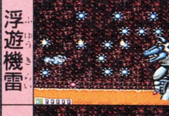


▲弱点はヘソ。一番パワーアップしている武器で、早く倒してしまおう。



ギューマの武器

浮遊機雷



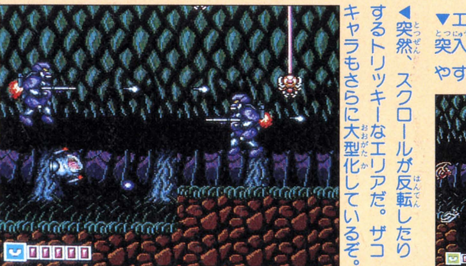
溶岩弾



エリア4 ケイブエリア

緑の繁った森林面。改造された密林の動物たちが襲ってくる。また、エリア中盤では、洞窟の中に突入するぞ。





◀突然、スクロールが反転したりするトリッキーなエリアだ。ザコキャラもさらに大型化しているぞ。



▼エリア途中で、洞窟の中に突入。狭いので、壁に挟まれやすいぞ。

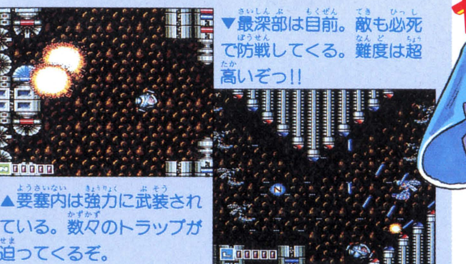


▲ターザンみたいなヘンなキャラも登場するんだ。

エリア5 フォートレスエリア

最終エリアの要塞面。ドッペルの本拠地がここだ。この最深部に謎の最終兵器が隠されているのだ！







▼最深部は目前。敵も必死で防戦してくる。難度は超高いぞっ!!

▲要塞内は強力に武装されている。数々のトラップが迫ってくるぞ。



●最終兵器が始動する前に、バルンバは目的地にたどり着けるか!?

POWER DRIFT



アスミック／4月13日発売／6,900円

ドライブアクションゲームをこよなく愛するみなさん！　ついに、カラフルなバギーに乗って、魅惑のレーシング・ステージを走るときがきたのです。用意されたドライバーは、右の12人。バギーの色も、8色ほどございますので、お好きな人と車の色を選んでレースに出場してください。

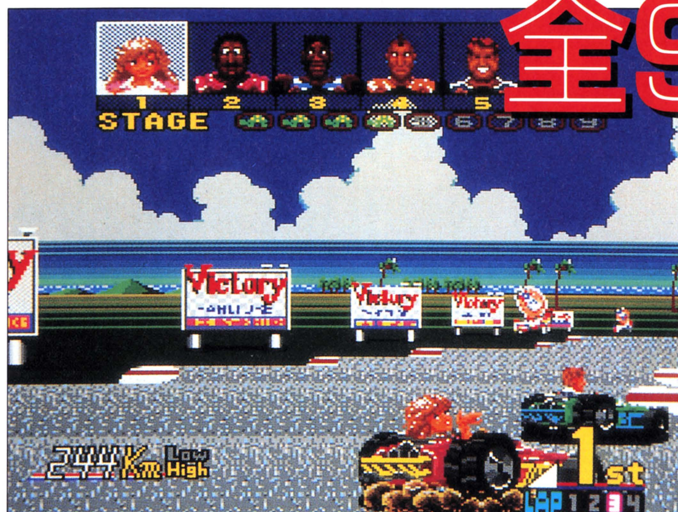
もちろん、これはレースですから、3位以内に入賞しなければ意味がありません。美しいグラフィックに気をとられているヒマはないのです！　さあ、それでは、熱いレースへと出発!!

ズラリそろった出場ドライバーたち

キース「超人気ロックシンガーだぜ！」

マイクル「アームレスリングのチャンピオンさ。」

ジェイソン「おれの仕事場は牛肉解体工場だ。」



全9ステージを

12人のプレイヤーがスタートすると、上位6人のドライバーが画面上に表示されるぞ。コースを一周するごとに、その所要時間も表示されるんだ。3位以内に入賞するためには、ヘアピンカーブなどで、うまくシフトダウンするテクニックも必要だぞ。

レーシングステージは、今月紹介した全9ステージ。……ところが、全ステージをすべて1位で走りぬくと、あっと驚くエキストラステージが待っているのだっ！

(パッドの使い方)



ステアリング（左右）、シフトチェンジ（上下）を行う。

アクセル

ブレーキ

最初のコースは丸太のカーブからスタートだ！

4番グリッドから、レース開始！　コース全体を通してみても、それほどカーブもきつくないし、障害物も少ない。相手の車に気をつければ、ラクに入賞できる。



ステージ1は、操作を覚える感じでプレイするといいよ。

砂地のS字カーブと丸太坂登りだ!!

▲カーブでは内側を走ろう。

ここでは、丸太坂の両はしにある柱に気をつけて走ろう。柱にぶつかると、大きく回転しながら車が転倒するぞ。砂地のS字カーブでは、なるべく内側に入りこむ感じで走ればOKだ。

障害物にぶつからないように、コースの中央を走るようにしよう。



すべて丸太道のコースでアップダウンが続く

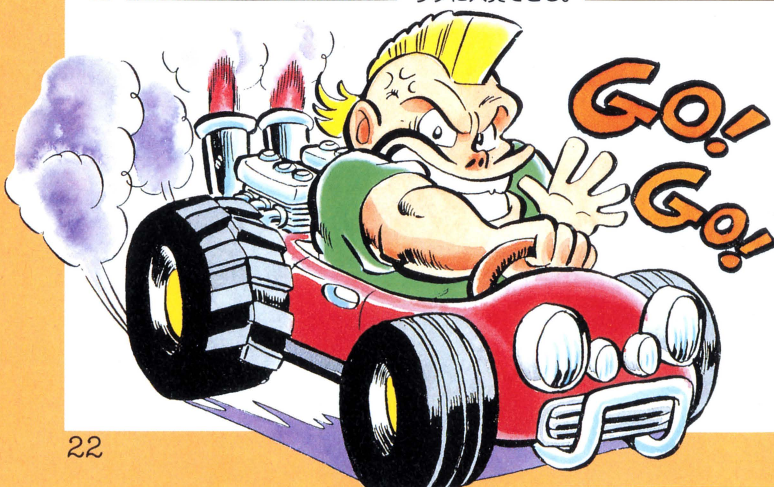
▲カーブの方向指示もあるぞ。

コース全体が丸太で作られたコースだ。両はしに石や柱などがないところで、コースからはずれると下に落ちてしまうぞ。時間のムダになるから、ぜったいコースアウトしないようにしなくちゃね。

カーブはわりとゆるやかだから、それほど難しくないよ。

カーブではエンジンブレーキで減速しよう。





©SEGA1988／アスミック1990



勝ちぬけるのは誰だっ!?

急カーブの丸太道があるナイトドライブコース






とりあえず全ラップで3位はキープしておきたいところ。

ビルが立ちならぶこのステージはナイトコース。夜景がムードたっぷり。長い丸太坂と、カーブの多い砂地で構成されている。コースアウトしやすいので注意。

ジャンプ台とヘアピンカーブの難コースだ!!




▲宙に浮かんで気持ちいい!?

砂地を越えて丸太のエリアに入ったところに、ジャンプ台がある。フワッと車ごと宙に浮く感じで、ジャンプするぞ。

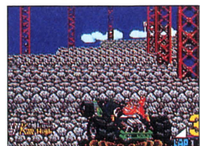
ジャンプした後、すぐに急カーブがあるので気をつけよう。


ヘアピンカーブではギアをシフトダウンしてクリアしよう。

長い登り坂を登る石道のステージ



すべて石道で作られている。ギューンと下に落ちたかと思うと、こんどはどんどん上へ上へと登っていく。ジェットコースター感覚が楽しめるコースだ。登り坂はS字型にカーブしているので、インコースに入りこむように走ろう。


順位が上がると、ドライバーが振り向くぞ。

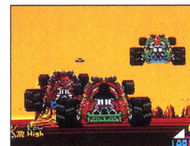


連続カーブの後にダブルジャンプ台出現!



コース中にジャンプ台が2か所もあるコースだ。このジャンプ台をとぶ前に、ギアがローに入っていたり、スピードが遅かったりすると、下に落ちてしまうぞ。

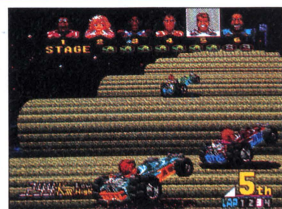
ここでは、木や建物など障害物も多いのでコースから大きくはずれないようにしたいね。


ジャンプ台は助走をつけてとびこえよう。



アップダウンの激しい砂地と丸太が続く





丸太の部分では障害物がほとんどなく、上へ下へとアップダウンが激しい。さすがに後半になると、他の車とのデッドヒートになる。スピンしないように、車の合間をぬって走ろう。

ここも4コースと同じ、ナイトコース。カーブも多いぞ。



急カーブと丸太の長い登り坂があるぞ!!

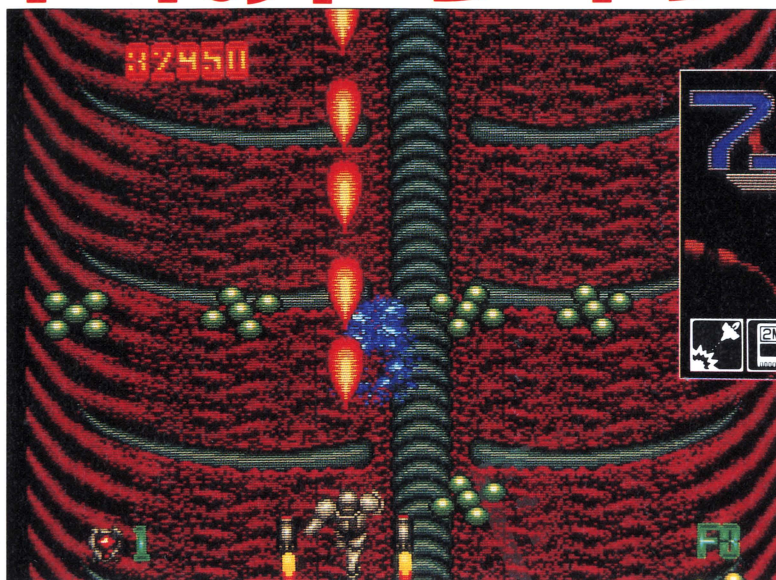


急カーブが続いたかと思うと、こんどは丸太の長〜い登り坂。最終面だけあって、かなり手こずるコースだ。うまくブレーキングをきかせて、走りぬけよう。




どこまでも続く、カーブした登り坂。コースからはずれるな！

F1のドライブ感覚。シフト
サイコチェイサー



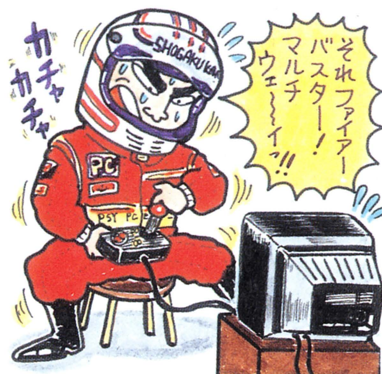


ナグザット／4月6日発売予定／5,800円

PC界で異彩を放つナグザットの新作は、戦闘アンドロイドを主人公にした前進型（つまり縦スクロールの）シューティングG。武器の威力も比較的強いので、ひたすら撃ちまくりタイプのゲームかと思ったら……敵やステージの性格によって武器選択のすばやい判断が必要な、なかなか戦略的なゲームなのだ！

Ⅰボタンで武器をチェンジ。5タイプの武器は4段階にレベルアップ!!

主人公はゲームスタート時から、右の（ミサイルを除いた）4タイプの武器を装備。これらを使い分けながらステージをひたすら前進するんだけど、画面は強制スクロールの上、多彩な敵たちが次々にくり出されるので、プレイヤーはすばやい判断で武器チェンジをしなければいけない。まるで激しくシフト・チェンジをくり返すF1ドライバーのよう。敏速な反応と敵との激しいバトル。そう、まさにF1をドライブする感覚のシューティングなのだ！

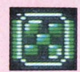


■アイテムは7種類

敵を倒すと、こんなアイテムが出るぞ！



パワーチップ
このチップを8コ取ると、サイコエナジーが1コ増える。レベルアップに必要だ。



サイコエナジー
サイコエナジーが1コ増える。でもパワーチップほどには、ひんぱんに出ない。



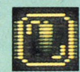
エクステンド
自機（サイコチェイサー）は5機でスタート。これを取れば1UP！取り逃すな。



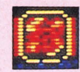
スピードアップ
1つ取るたびに1段階ずつスピードアップする。最高3段階までアップするぞ。



スピードダウン
スピードアップ後これを取ると、スピードが1段階ダウン。取らない方がいい。



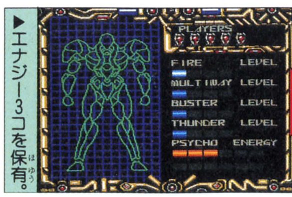
ミサイル
ミサイルが発射できるようになる。ミサイルの効果については、右を見てね。



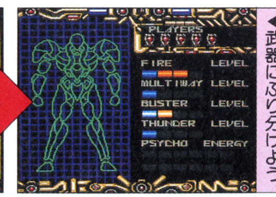
無敵
自機が赤く光って、一定時間無敵になる。敵弾は平気だけど、障害物にはダメだ。

■サイコエナジーで武器をレベルアップ!

各ステージの前に、サイコエナジーを各武器にふり分ける。エナジー1コにつき1レベルアップするぞ！

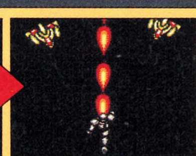


▶エナジー3コを保有。



◀武器にふり分けよう。

ファイヤー

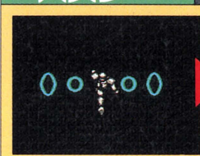
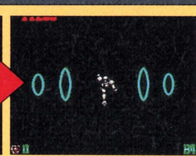
◀敵を貫通する、破壊力バツグンの直進弾。レベルアップするごとに連射数が増える（写真は以下、左がレベル1、右がレベル4状態）。

マルチウェイ




◀前方だけでなく、後方にも弾が発射できる拡散弾。レベルアップするごとに、後方の発射弾が6方向（レベル4）にまで増える。

バスター

◀両サイドに位置する敵に有効な広域ビーム。レベルアップごとにビームのリングが広がり、より広範囲の敵を攻撃できるようになる。

サンダー




◀前後左右どの方向の敵をも狙い、破壊する追撃レーザー。レベルアップすると、レーザーが長くなり、破壊力がより大きくなる。

ミサイル




◀他の武器を使う時に同時に発射される直進型ミサイル。これのみレベルアップは3段階で、最高6発まで発射できるようになる。

©1990 naxat soft

チェンジ・シューティング!



戦略1 同一ステージ内で敵の動きに合わせて武器をチェンジ!

敵の動きや、自機と敵との位置……などに応じて武器をチェンジ。すばやい判断とボタン操作(Ⅰボタンで武器選択)が必要だ。



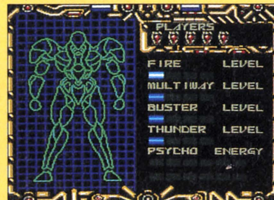
▲横に出現する敵にはバスターが有効だね。



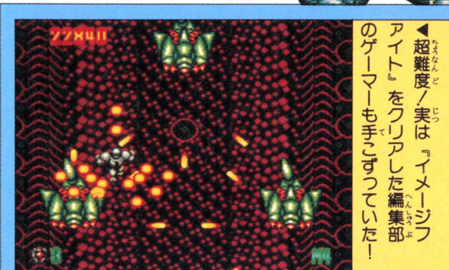
▲前方、広域の敵にはサンダーが使えるぞ。

戦略2 ステージによっても、武器レベルアップの判断が必要!

ステージ前にどの武器をレベルアップしておくか? 武器の特徴や使いやすさ、ステージの性格などをつかんで判断しよう。



◀ステージ1～3あたりまではファイヤーだけでも使えるけど、後半はどれもレベルアップが必要。



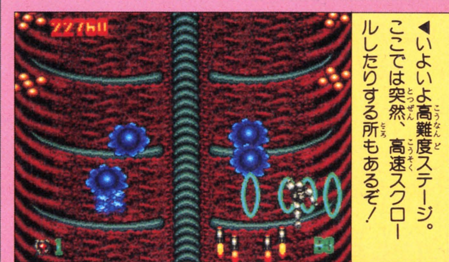
◀超難度!実は『イメージファイト』をクリアした編集部のゲーマーも手こずっていた!

STAGE6



◀全ての武器をすばやく使い分ける戦術的判断と、たくみなコントロールが必要だ!

STAGE5



◀いよいよ高難度ステージ。ここでは突然、高速スクロールしたりする所もあるぞ!

STAGE4





◀ファイヤーに頼りやすいんだけど、練習的ステージなので、いろいろな武器を試しておいた方がいいよ。

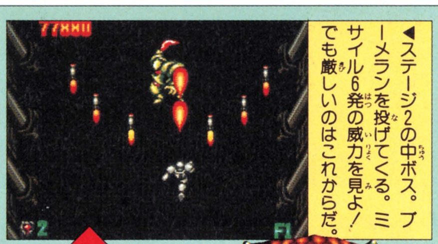


◀これはステージの途中で現れる中ボス。ファイヤーでもいいが、動きに合わせて武器を使い分けてみよう。



▲レース用語でいうプラクティス、予選的ステージだ。ファイヤーしか使わなくても、クリアはできるが……。

STAGE1



◀ステージ2の中ボス。ブーメランを投げてくる。ミサイル6発の威力を見よ!でも厳しいのはこれからだ。





◀前方のブロックは障害物。こんな所では、破壊力の大きなファイヤーが威力を発揮。だが甘くみるなよ…!



▲出現する敵のタイプにも変化がついて、数も多くなる。この辺りまでは撃ちまくり型ゲームに思えたが…。

STAGE2



◀砂漠のようなステージ。自機に向ってくるトカゲや、誘導弾を吐くやつなんかがいる。

STAGE3

全6ステージ。テクニカルなバトル・サーキット!



CYBER CITY OEDO 808 獣の属性

メサイヤ(NCS)／6月発売予定／6500円



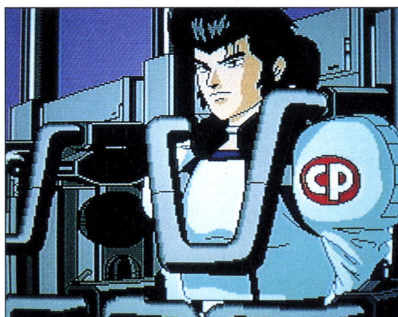
この『OEDO808』は、主人公センゴクが、未来の東京“OEDO808”で活躍するサイバーパンクアドベンチャーなのだ。やっぱりCD-ROMだけあって、グラフィックもキレイでしょ。

オリジナルビデオアニメも発売されるだけあって、ゲーム中にもアニメーションシーンはふんだんに使われている。しかもフル画面サイズだから、迫力もひと味違うぜ！

電脳都市〈OEDO808〉で

このゲームは、基本的にコマンド選択型のアドベンチャーゲームなんだ。ただ、移動するときは、RPGのように実際にマップの上をパッドで操作して移動する。今までのアドベンチャーとちがって、自分が今どこにいるのかわからなくなる、なんてわずらわしさはなくなるね。

ゲームは全部で8章あって、それぞれの間にインターミッションが入る予定。とにかくこのゲームの特長は、ビジュアルシーンが多いのと、よくしゃべるってこと。今から期待大のソフトだぞっ！



◀こいつが、主人公のセンゴクだ。とにかくグラフィックは一見の価値あり、といっちゃうほどすごーく描き込まれているんだ。

フル画面サイズでアニメ！









■フル画面サイズのグラフィックがビシバシ動く！

さっきも書いたように、このゲームにはひっきりなしに、ビジュアルシーンが登場する。しかもそのほとんどが、フル画面サイズだっていうからウレシイよねっ。やっぱり、画面の4分の1サイズの絵より、まるまる1画面使った絵のほうが迫力あるしねっ。

もちろんアニメーションだってビシバシしちゃうのだ。どちらかというと、普通のアドベンチャーよりも、“見せる”ゲームに徹している分、ビジュアルシーンもかなり凝っている。







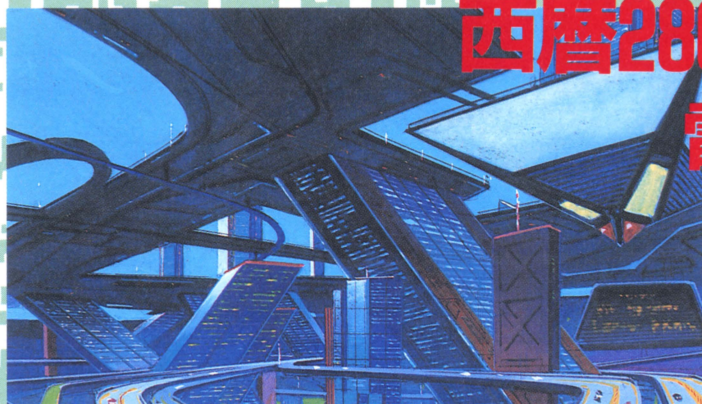
◀うひゃー、いきなり強烈なグラフィックを見てしまった。あービックリした!!



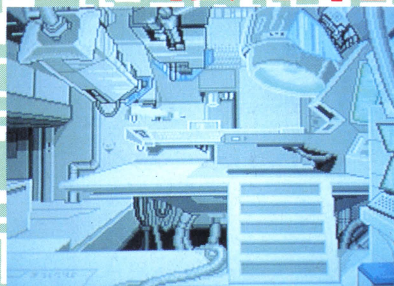
◀迫力あるアニメーションシーン。こういうのがゲーム中たくさん出るぞ。

◀これはベンテンとセンゴク。キャラはアニメと全く同じだぞ。

西暦2808年、日本の首都は電脳摩天楼と化す!!



▼超高層ビルが立ち並ぶ、電脳都市OEDO808。まさにサイバーパンクってカンジのグラフィック。



◀この無機質な感じが、いかにも未来都市の雰囲気を出している。ちょっとした事でのめり込み度が変わってくるね。

西暦2808年、日本は政治、経済その他あらゆる面において世界の中心であり、シンボルでもあった。地上1000階にも及ぶ高層ビル、電脳摩天楼は、8階層からなる日本の中心地、OEDO808を貫くようにそびえ立っている。

とまあカンタンに（そうでもなかったって?）ゲームの舞台、未来の東京の様子を解説してみたぞ。この巨大な生き物のような都市、OEDO808でセンゴクたちの活躍が始まる。





▶架空の都市OEDO808を、見事に再現しているグラフィックが、ゲームの雰囲気を盛り上げる!

巨大な敵がセンゴクを襲う!

■ただのアドベンチャーゲームじゃないぞっ!!



▲半透明のウインドウが開くってあたり、ナカナカ新鮮だ。

アドベンチャーのわずらわしさをなくすために、あえて移動はコマンドではなくなっている。何か重要なものを見つけると、普通のコマンド画面になるんだ。そこからは、普通のアドベンチャーとほぼ同じなんだけど、ウインドウの出かたがけっこうカッコイイのだ。

移動画面



見る



◀主人公から見た、視点なのだ。

話す



◀もちろんセリフをしゃべってくれるぞ。

MAIN CHARACTER

ここでは、このゲームに出てくるメインキャラクター6人を紹介。主人公のセンゴクを始め、みんな個性溢れるキャラクターばかりだぞっ！



センゴク

◀千石旬介。25歳。賞金稼ぎ。この物語の主人公（プレイヤーキャラ）。賞金首を狙って、7年ぶりにOEDOに帰ってきた。



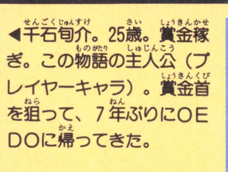
ゴーグル

◀モス・ゴング。28歳。その風貌からは想像もつかないほどの、インテリ。なんと、機械工学の博士号を持っているのだ。



オキョウ

◀城之内京子。21歳。電脳警察学校を卒業したばかりの、新米婦警。合気道と柔道で、女子世界チャンピオンになった、武道の達人。



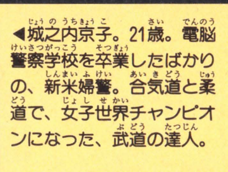
ベンテン

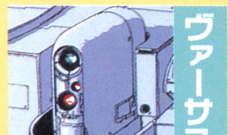
▶メリル柳川。23歳。コンピュータ詐欺、スパイ活動、電脳犯罪にも通じる。犯罪者のなかでは、完璧を追求する、芸術家タイプ。



デカチョウ

▶長谷川十蔵。42歳。センゴクの父とは電脳警察学校の同期。捜査官時代に犯罪組織の手によって、息子と妻を亡くす。





ヴァーサス

▶正式名称…サイバロイド・VS-9800。捜査用サイバロイド。捜査モード、通常モード、逮捕モード、推理モードの4つがある。

S!ND!BAD

シンドバッド－地底の大魔宮－

IGS／6月発売予定／予価6,700円





中世のアラビアを舞台に繰り広げられる、ちょっと変わった香りが漂う冒険スペクタクルRPGだ。5年前から行方不明になっている父を探し求め、シンドバッドは仲間とともに果てしない冒険に旅立ってゆく。伝説の地『アガルタ』で彼らを待ち受けるものは…！

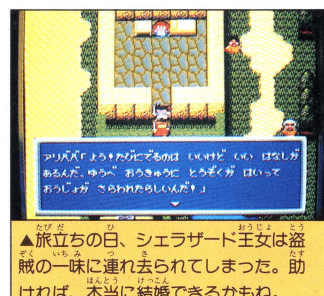


そして不思議な冒険は始まった……

――昔々のお話です。アラビアの首都バグダッドに、シンドバッドという少年が、幸せに暮していました。でも、そんな幸せもつかのま…。5年前のある日、彼の父親が突然行方不明になってしまったのです。彼は、親友のアリババと一緒に、父を捜しに行く決心をしました。そして旅立つ日の朝のこと。なんと、あこがれのシェラザード王女が盗賊どもにさらわれてしまったのです。彼らは手始めに、王女を救出するため盗賊の潜む洞窟へと足を運んだのでした。



▶シンドバッドは、あこがれのシェラザード王女と結婚する夢をみた…。



▲旅立ちの日、シェラザード王女は盗賊の一味に連れ去られてしまった。助ければ、本当に結婚できるかもね。

スタートは、バグダッドの都から…



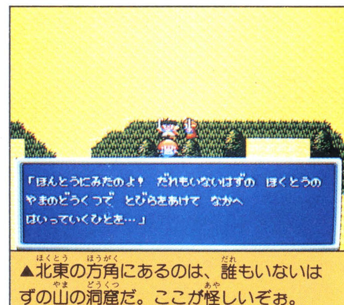
◀旅に出たら、しかばねのそばを探してみよう。

誰もいないはずの山の洞窟には…！

まずは、盗賊の洞窟についての何か手がかりをつかまなくちゃね。どうやら、北東の方角で怪しい人影を目撃した人がいるらしいぞ。町の人々に話を聞いてみよう。



▲ゴロツキにインネンつけられてる青年を助けると、あとでいいことがあるよ。



▲北東の方角にあるのは、誰もいないはずの山の洞窟だ。ここが怪しいぞぉ。

バグダッドの町・インフォメーション

RPGの冒険は、装備を整えることから始まる。彼らの最初の所持金貨は、200Gだ。まずは「風の手裏剣」と「皮衣」を身に着けて、「ほしぶどう」を持って出発しよう。

武器屋 武器がなくては、戦闘もままならないぞ。

カゼのしゅりけん	50
つららのやり	200

防具屋 身を守る防具は、戦闘時の必需品なのだ。

あかがねのたて	50
かわごろも	20
ターバン	10
かわのキャップ	50

宿屋 ダメージを受けたら、宿屋に泊ろうね。

よろず屋 回復アイテムは、ぜひとも持っておこう。

まもりのけむり	10
コーヒー	25
ほしぶどう	50
こおりのつぶて	20
げんきのもと	15
まもののキバ	25

詩人オマールの酔いをさませっ！

バグダッドの町を出ると、すぐそばにお城が見える。でも、まだここには入れないんだ。やっぱり、山の洞窟に先に行かなくちゃダメみたい。

しかし、苦労して行ってみると、扉があって中には入れないんだ。どうやって入るのか…。そういえば、町の酒場に酔っぱらってる詩人がいたっけ。何でも知っていると、本人も言っていた。う〜ん、でも酔って何も思い出せないらしいぞ。ここは一発、シャキッとするものでも飲ませてみたらどうだろう。シャキッとする飲み物といったら、アレだね。

▼洞窟の中には扉があって入れないんだ。どうやったら扉が開くんだろうか…？





▶ある言葉!? 扉を開くときに言う呪文といえば…！

シェラザードを救出しよう!!


◀山の洞窟は、けっこう遠くてタイヘンなのだ。

さぁ、オマールから扉を開く呪文を教えてもらったら、さっそくまた山の洞窟に行ってみようじゃないか。ここは、最初に出くわすダンジョンだ。中に入ると、たいまつを焚いたように丸く部分的にしか道が見えないから、通った道をよくチェックしながら進もうね。歩いてみると、ところどころにツボが置いてあることに気がつくはず。ツボがあるなら、当然ながら中身を調べなくちゃ。金貨や、いろんなアイテムが見つかるぞ。

奥へ奥へと進んでいくと、そこには捕われたシェラザードがポツンとひとりで立っている。彼女を救出したら、すぐにお城に戻るんだ。ただ、王様と話してみると、何だか様子がおかしいみたいなんだ。ほうびをくれるのかと思ったのに、王様は橋の通行許可をくれただけ。ちょっぴり残念だね。

王様の命令で引き離されてしまった、シンドバッドたちとシェラザード。でも、シェラザードにもらったペンダントを、お城の裏手にいるマスルールに渡せば、再びシェラザードと話すことができるんだ。お城の周りをグルッと回って、話を聞いてみよう。父さんの消息について、何かわかるかもよ。



▲洞窟の一番奥に、シェラザードは捕えられていた。早く助けてあげよう。



▲洞窟から出るときに出会う人物、アラジン。まさに運命の出会いとなる。



▲せっかくシェラザードと本当に結婚できると思ったのに。どうしたんだろう？



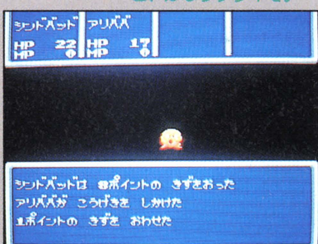
▲アガルタとは、いったいどんなところなんだろう。謎は深まるばかりだ。

MAGIC魔法は賢者から教えてもらうんだ

▼敵は、最初のころでもかなり強いんだ。エリクスの魔法（回復）がないと、かなりツライぞ。



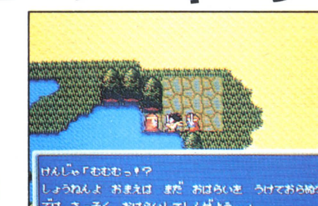
◀魔法は、賢者から伝授してもらうんだ。早く覚えたいね。



このゲームでは、魔法はレベルによって使えるようになるんじゃないんだ。先のほうの土地へ行ったときなどに、賢者や魔女から魔法を伝授するシステムになってるぞ。早く先に進みたいね！

西へ〜行こうぜニンニキニン


◀メッカを教えてくれたのは、ゾウだぞ〜。



▲やったぜ！ ここでバビロンの遺跡に入れるぞ。でも、その前にカイロね。

バスラの町を聞きまわると、お払いをしてくれる町メッカのことについて話が聞けるんだ。橋を渡ってひたすら西へ進んで行くと、メッカの町がある。ここでは、お払いが受けられる以外にも、いいことがあるよ。そう、魔法を教えてくれるんだ。そして、エジプトに新しくできた都、カイロのことも聞けるぞ。あせってバビロンの遺跡に戻る前に、カイロにも足を運んでみよう。ややっ、なんとカイロには、あらゆる扉を開く魔法を知っている賢者がいるそうじゃないか。バビロンの遺跡へは、魔法を覚えてから行くことにしようじゃん。

とても気になるバビロンの遺跡

橋を渡る前に、バグダッドの東にあるバビロンの遺跡に行ってみる。でも、ここはどうやら神聖な場所のようなんだ。お払いをしてない人は入れない。お払いなんていったい、どこでやってくれるんだろうか・・・・。



◀バツータが解読した言葉にはどんな意味が・・・。



◀ここがバビロンの遺跡の中なんだけど・・・。

お城の南にある橋を渡ると、すぐに港町バスラがある。でも、ここは次の目的地ではなさそうだ。でも、バツータという偉い学者が住んでいて、自ら手に入れた古文書を解読して内容を話してくれるんだけど・・・・。

オアシスでHPを回復！

そういえば、バグダッドの町で助けたハサンという青年はどーしたんでしょう。うん、彼は恩を忘れてはいなかった。バスラの南の砂漠にあるオアシスにいて、そこで無料で休ませてくれるんだ。HPが回復できるから、この近辺で経験値と金貨稼ぎをしようぜ。



▲やっぱり、普段の行いがいいとトクすることがあるんだね。


◀モノスという賢者に、扉を開く魔法を伝授してもらおう。



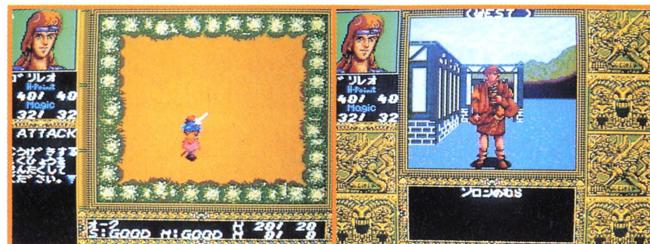
©1990 アイ・ジー・エス

DEATH BRINGER



日本テレネット／4月下旬発売／7,200円





美しいビジュアルシーンが自慢の日本テレネットさんが放つ、本格3DRPG。同社の人気パソコンゲームから移植された自信作だ!!

STORY
The knight of darkness

——魔獣の出現によって両親を殺された男がいた。彼は、父親の跡を継ぎ、騎士になることを夢見ていた。だが、時代に堕ちた不隠な影は、彼の夢さえも奪おうとしていた。

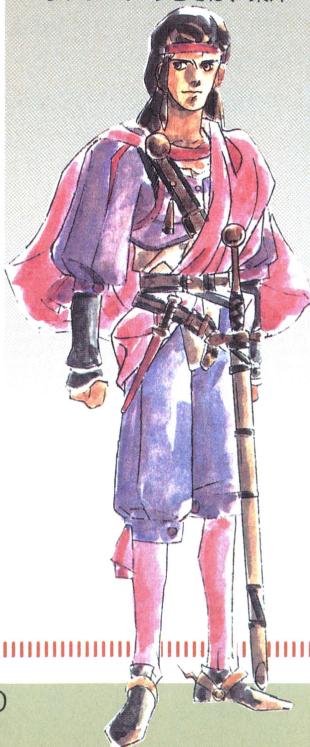
新たな拠点と心に決めたソロンの村。しかし、ここにも魔の手は伸びていた。凶悪な殺戮が、日夜繰り返された。やがて男は、運命に逆らうことも許されずに冒険へと旅立つことになった。

ヴァレニアの地では、東洋からより強力な魔法を求めて彷徨してきた魔法使いマハーヴィーラが、禁断の教典“デス・ブリンガー”を手に入れたという噂が立っていた。その頃から、ディガの騎士団と名乗る者たちが村や町を襲い、人々を震撼させていたのだ。

混沌の時代がやって来た。ソロンの村を後にした男は、事件の鍵を求めてヴァレニアに渡る。果たして人々は、再び平和な時を過ごすことができるのだろうか?

主人公はキミだ!!

このゲームの主人公は、プレイヤーであるキミ自身だ。幼い頃に両親を亡くし、それ以来、騎士になることを夢見て冒険の旅を続けている。現在は、冒険の途中で立ち寄ったソロンの人々に家族のような暖かみを感じ、村に留まってオークや野獣から村を守る役目についている。まだ腕は未熟だが、自分自身も気づいていない可能性を秘めている。





▶キミの部屋は、ソロンの村の中にある。

独特のシステムを紹介しよう

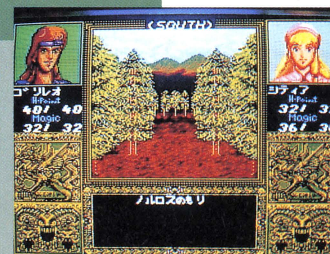
このゲームは、パソコンの息吹を受け継ぐ本格派3DRPGだ。メインの登場人物は、キミを含めて8名。冒険の途中で、様々なイベントをこなし、メンバーと合流していくのだ。パーティには、4人のメンバーが参加できる。戦闘時のリアルなフォーメーションプレイも可能だ。

さて、このゲームを詳しく紹介するのは、今回が初めてである。そこで、普通のRPGよりも若干複雑なシステムの紹介をしてみようと思う。

また、2D戦闘時の細かなコマンド説明などは、今回はスペースの都合で割愛したので、そちらのほうは次号を楽しみにしてほしい。

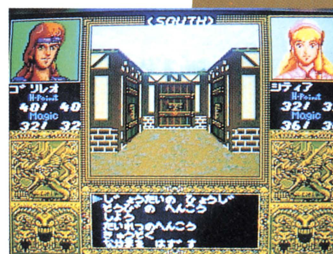
通常画面

通常は3Dタイプの画面で展開する。背景が表示されるメインウインドー、現在の状況が把握できたり、会話などが表示されるデータウインドー、そして顔が表示されるポートレイウインドーで構成。



キャンプ

通常画面で静止している時にⅠを押すと、キャンプ表示になる。キャンプでは、「状態」「装備」「使用」「隊列変更」「仲間の変更」の設定ができる。＊装備……アイテム(武器・鎧・盾・特殊アイテム)を、装備、渡す、捨てることができる。＊使用……鍵開けの技能や呪文を、使用することができる。＊隊列変更……戦闘時の隊列を自由に変更することができる。＊休息……失った体力、魔力、基本能力を時間により回復することができる。＊仲間を外す……冒険を共にしている仲間を外すことが可能。



▲通常画面でⅠを押すと、キャンプ表示が出現する。様々な設定変更ができるのだ。

▼隊列のフォーメーションは、2D戦闘時に大きく影響する。研究しておこう。



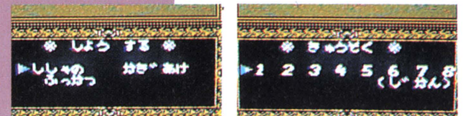
パラメーター


▶呪文を修得していくと、ここに表示されていくのだ。


▶アイテムには限界があり、使うと次第に消耗していくのだ。

キャンプの一番上の「状態の表示」を選択すると、各キャラクターのステータスが見られる。基本的な能力を一覧できるのだ。スラッシュ（／）の右側が最大値、左側が現在の数値だ。では、各数値の説明をしよう。＊STR…筋力。武器を使って相手に与えるダメージの量や、装備できる盾や鎧の大きさに影響する。＊DEX…俊敏性。武器の命中率や、攻撃の回避率に影響する。＊POW…精神力。魔力、魔法に対する抵抗力に影響する。＊CON…耐久力。体力や運搬力に影響する。＊INT…知力。技能の修得量に影響する。＊ML…士気。戦闘時の積極性に影響する。＊HP…体力。＊MP…魔力。＊運搬…アイテムを持てる運搬力。また、スキルとは、道具の使い方および使うための知識のことをいう。一般でいうところのレベル的な存在だ。詳しくは次号で。


▲数字の羅列にビビッてはいけない。この数値によって、ゲームの進行は大きく影響するのだ。把握しておこう。


▼使用……寺院に保管された死者を復活させられる。 ▼休息……体力や魔力、基本能力を時間によって回復。

魔法使いギルド

魔法使いの家や、彼らが集まる集会場だ。ここでは、風・火・土・水に関係した魔法を研究している。風系、火系、土系、水系の魔法の技能修得と、その技能に所属する呪文を修得することができる。



自治ギルド

自分の身を守るために必要な、武器や鎧の正しい使い方を教えてくれる、重要な場所だ。武器、鎧、盾などを扱う技能を修得することができる。なお、全ての技能の修得にはお金がかかることを了承しておこう。



寺院

自然や精神に関係する魔法を司っている場所だ。精神系、自然系、生命系の魔法および呪文を修得できる。また、体力、基本能力、中毒状態も正常化してくれる。なお、死者は寺院に預けることができる。



鍛冶屋

武器や鎧、盾などの道具や、簡単な日用品などの売買ができる。武器などは、使っていくうちに消耗するので、ここで消耗度を0％に戻すことができる。消耗度が高くなると、そのアイテムの能力に悪影響が出る。



宿屋＆酒場

宿屋を利用すると、泊まったキャラクターは朝まで休息をする。また、セーブもここで行なわれる。酒場は、酒を飲んだり、会話をする社交の場だ。人物に酒をおごったりすると、会話の内容に影響を与えられる。




◀このゲームには時間の変化がある。これは昼間の状態だ。
▶夜。時間帯は、朝・昼・夕方・夜の4段階ある。

▲経験を積んだら、こまめに宿屋を利用してセーブしよう。▼酒場は数少ない娯楽の場。いろんな人物と会話を楽しもう。



2D バトルシーンは2Dで展開する!!

敵は遠方から徐々に4段階に近づいてきて、遭遇すると、この2Dの戦闘シーンに突入する。ここでは、シミュレーションゲームのように、ターンごとに各キャラクターに指令を出して戦うのだ。敵に積極的に近づいて攻撃するアタック、魔法の呪文を唱えるキャストスペル、移動せずに近づいてきた敵だけを攻撃するディフェンスの指示ができる。



▲3Dの状態で、敵の姿がはっきりと確認できる。▶遭遇すると戦闘シーンに突入する。的確な判断が勝負。

©1990 TELENET JAPAN ©講談社経営総合研究所



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

カルメン・サンディエゴを追え! 世界編

パック・イン・ビデオ／3月30日発売予定／7,200円

オレの仕事は、世界を股にかけて国際盗賊団の一味を追いつめること。お母さんも公認の教養あふれる娯楽AVGだって? フッフッ…そいつぁちょっと面はゆいが、まぁオレの仕事ぶりを見てくれ。

オレは探偵。世界地図と辞書を抱え

事件はいつも月曜に始まる。

◀ゲームは国際警察から届いた、事件を知らせるテレックスから始まる。キミに与えられた時間は、月曜9時から日曜の夕5時までだ。

月曜の朝はユーウツだ。子供の頃はお母さんの声で起こされた。だが今は国際警察からのテレックスが母親代わりだ。

月曜 まずはサンバの国から聞きこみだぜ、アミーゴ!

◀各国を訪れると、まずその国のイメージミュージックと共に、その国の首都の紹介が表示される。

◀フムフム……ここでは、"ボンド"と"リムジン"という手がかりが得られた。

◀手がかりをもとに、犯人の逃亡先を推理して、次の目的地へ。

さっそく事件の起きたリオへ飛んだ。オレはサンバのステップで捜査を開始。だが犯人はすでに逃走した後だった。クソッ! オレは自分をなじった。海水パンツを持ってくるのを忘れちまった!……。

◀目的地がまちがっていると、こんなメッセージが現れる。再びリオに戻ってやり直しだ。

しまった、しくじった…!

あの頃このゲームがあったなら、オレだってCNNのキャスターぐらいになれたろうに。

◀中学高学年以上なら、この英語モードでもプレイできるんじゃないかな? アイ・シーてなもんよ。

◀これは辞書機能。わからない単語にカーソルを合わせるだけ（アルファベットを選んで入力もできる）。続いてSearchを選ぶと―。

◀ほーら、単語の意味が表示される。これは使える! ついでに発音の練習もしとこうか。〈スペイン〉では、雨はPlainに降る……。

◀地名などの固有名詞も教えてくれるので、データベースの役目もしてくれる!

これが英語モード。くり返し同じような言い方が現れるから、構文が覚えやすい。辞書機能には中学の英単語が全て収録されている。便利だね。

©WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO：©Broderbund,パックインビデオ

アイコンの見方ってやつを覚えておくのも悪くないだろう。

追跡

これを選ぶといくつかの都市名が表示される。集めた手がかりをもとに、犯人の逃亡先を推理して、犯人の後を追うのだ。

◀カーソルで次の行先を指定するのだ。

コンピュータ

国際警察本部の犯罪コンピューターが表示され、犯人についての情報を入力すると、それにあてはまる犯人名を割りだす。

◀手がかりが多ければ犯人を特定できる。

捜査

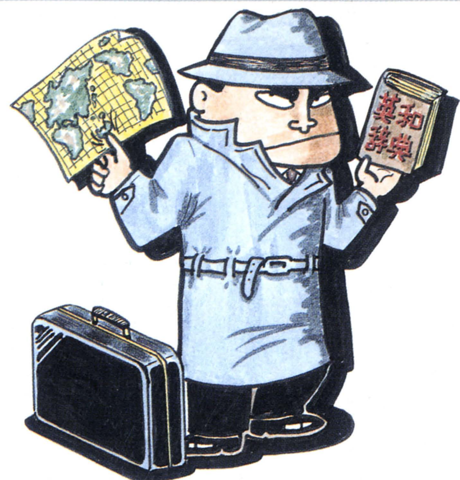
ひとつの国につき3ヶ所で、犯人についての聞きこみができる。3ヶ所全てを回って、犯人の情報を集めておこう！

◀その各所で、犯人の情報が得られる。

データベース

世界各国の地理、文化、経済、政治…などについてのデータがひき出せる。英語モードでは、英和辞典の役目をするぞ。

◀各国のデータが、簡単にひき出せる。



ランク キミの探偵としてのランクがわかる。

サウンド サウンドのON、OFFを選べる。

ている。趣味？…旅行とクイズだ。

火〜水曜 砂漠から寒い国へ。まるでツアーコンダクターだ！

◀目的地（犯人の逃走先）が当っていると、このメッセージが現れる。さぁ、ここでも聞きこみ捜査だ！

確かに犯罪組織 V.I.L.E.の部下だ！！ 君の捜査は正しいに違いない。

◀次の国でも同じように、捜査→追跡をくり返して、犯人の逃亡ルートをたどっていくのだ。犯人の推理が当っていると、犯人のアニメも見られるぞ。ここでのヒントはシエラマドレ山脈だ。

ホテルの支配人：情報筋による話しです。シエラマドレ山脈を見たいと、話していました。魚介類を注文しました。

金曜 追いつめた。

▼ついに犯人の居場所をつきとめた！

▲注意！ 犯人はこの国に！

兵士： 私は，怪しい人物がこの町で暮らしているとしか言えません。

木曜 犯人が近い。

▼パンパス？ もちろんオムツじゃあない。

▲犯人が近いとこんなアニメも。

ホテルのボーイ：こういう事を聞きました。広大なパンパスが見たいと、話してました。

犯罪コンピューターに情報を入力。逮捕状を請求した。

◀これまでに集めた犯人の特徴についての情報を入力。情報が少ないと犯人が特定できない。

◀犯人が明らかになり、逮捕状が発行された。逮捕状がないと犯人に逃げられてしまうのだ。

あとは警官隊が出動して、犯人逮捕だ！

寄り道ばかりもできない。データベースの力を借りるか。

オレはデータベースを検索することにした。放課後の図書室に置き忘れてきた向上心が……少しうずいた。

▶まず、調べたい国の首都にカーソルを合わせる。

◀ホラ思った通り、その山はメキシコにあった！

メキシコ合衆国
United Mexican States
面積：197．3万平方キロメートル（日本の約5．2倍）
首都：メキシコシティ
位置：北米大陸南部
隣国：北にアメリカ、南にベリーズ、グアテマラ
地形：東西の海岸沿いをシエラマドレ山脈が走り、中央は乾燥した高原、南部は熱帯林地帯

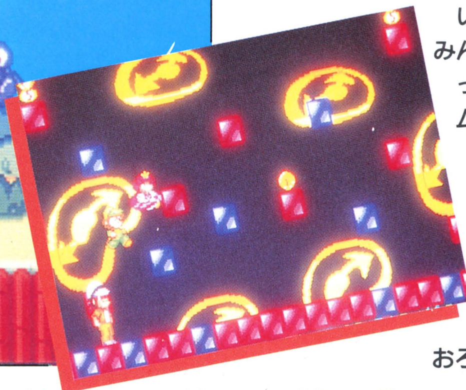
こうしてオレの1週間は過ぎた。たいへんな仕事だろうって？ なぁに、ちょっとしたバカンスさ。



青いブリンク

発売元 NHKエンタープライズ／4月27日発売／6,200円 





いよいよ発売日が迫ってきた『青いブリンク』。みんなあとちょっとの辛抱だから、ほんの少し待っててね。手塚治虫の原作アニメを見事にゲーム化して、原作の雰囲気はそのまま残してある。主人公のカケルが、皇帝グロスにさらわれてしまった父・治彦を助け出すために、4人の仲間とブリンクとが力を合わせて戦うのだ。ゲームの舞台になる5つの国は、それぞれ特徴があって、プレイヤーを楽しませてくれる。かといって、決してアクション性がおろそかになってるワケではない遊べるソフトだ。

皇帝グロスを倒し父・治彦を助け出せ!

ある日カケルは童話作家の父・治彦と山小屋へ行く途中、不思議な雷獣にあった。こうして、カケルとブリンクは仲良くなっていった。だがちょうどその頃、山小屋では治彦がグロス皇帝にさらわれていた…。

というのがプレストーリー。でも実際のゲームスタート時には、ニッチ、サッチ、キララ姫、丹羽が最初から仲間になっている。そして、カケルたち5人はそれぞれ違う武器を持っているから、それをいかにうまく使い分けるかが、このゲームのポイントであり楽しさの1つでもあるんだ。

バスに乗ってステージ移動



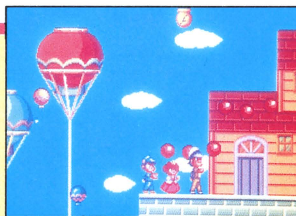
マップ画面には、いくつかステージ(建物)があって、それぞれが道でつながっているのだ。基本的には、どの順序で進んでも、ボスのところへたどり着けさえすればいいのだ。



◀ステージの種類は多いぞ。

▲ここは塔のステージ。

3人パーティで戦え



面によって仲間が入れ替わる3人パーティでゲームは進行。セレクトボタンで武器を選択できるが、この武器の選び方が生死のカギを握る。



▲最初はカケル。セレクトを1度押すと…。

▲ニッチの武器になる。さらに押すと…。

▲今度はサッチの武器になったぞ。

赤いカギをさがしてボスと対決!!



各ワールドには、赤いカギが1個ずつ隠されていて、それを見つけないと、ボスのいる部屋に入れないのだ。



▲途中で赤いカギの情報が聞ける。

▼これがボスの部屋にあるトビラだ。



こいつがボスキャラだ!

敵キャラクター紹介

スライム	▲耐久力がないのですぐ死んでくれるザコキャラ。
バサバサ	▲たいてい群れをなして空から襲ってくる。
コーラ・コーラ	▲固いこうらにおおわれていてなかなか倒せない。
まるまじろ	▲身体を丸めると、弾を当てても倒せないのだ。
つきのわ	▲カケルたちが近づくと、跳びはねて襲ってくる。
ボロコックル	▲地面をピョンピョン跳ねて迫ってくる。

©1990 HUDSON SOFT ©1990 NHK／NHKエンタープライズ ©鎌倉スーパーステーション ©1990手塚プロダクション

ヴェイグス VEIGUES



ビクター音産／5月末発売予定／6700円 3M

3種類の武器を使いわけ続出する敵を撃破しろ！

ビクター音産から春に発売されるヴェイグスは、高性能の戦闘ロボットを操り、次々に出現する敵キャラを片っぱしから撃破して行く、バリバリのアクションゲーム。

とは言っても、3種類の武器の中からその敵にあった武器を選択して攻撃したり、面クリア後のユニットパワーアップでどこをパワーアップするかなど、作戦を考えることも必要。ただガッツンガッツン進んで行くだけじゃ、このゲームはクリアできないぞ！

また、このゲームでの自機の操作方法は、右で説明しているようにちょっと特殊なんだ。

ヴェイグスの操作方法をよーく覚えておいて、とっさの状況のときに素早く対応できるようになっておかないと大変だぞ！

V E I G U E S

ヴェイグスの操作方法はこうなっている

●ジャンプ
上方向を押せば、バーニアをふかしてジャンプできる。

●左右移動
普通に左右を押したときには、ヴェイグスの移動。

●方向転換
方向キーの下を押すと方向転換。しゃがむことはできないのだ。

ボディショットは方向キーの上下でショットの向きを変えられる。

●パンチ
IIボタンは、左手のパンチみたいな武器を繰り出せるのだ。

●ショット
右手のショットは、Iボタンを押すと発射できる。3つの武器の中では一番使いやすいぞ。

●ボディショット
Iボタン、IIボタン両方を押すと、ボディからショットが撃てる。

これがヴェイグスの3つの武器だっ!!

ヴェイグスの武器には、右手のショット、左手のパンチ、それにボディショットの3種類があるのだ。

通常は右手のショットで進み、接近戦のときは破壊力のあるパンチで、また、地上や空中から攻撃してくる敵は、ボディショットをコントロールしてやっつけよう。

RIGHT ARM

▼右腕から出るショットは、最も一般的な武器だ。普通はこの武器で進もう。

LEFT ARM

▼左手からはパンチのような武器が出る。ショットに比べて、破壊力があるのだ。

BODY

▼ボディからのショット。撃ちながら、方向キーでショットの方向をコントロールできるのが便利だ。

ダメージを最小限に抑えて進め

▼ダメージに注意して進もう！

▶ある程度のダメージで壊れるぞ。

ヴェイグスはシールドによるダメージ制なのだ。

面クリアのあとはユニットでパワーアップだっ!!

面クリア後のパワーアップは自分の弱いところを重点的にやろう。

A 現在のユニット数
このユニットを使ってパワーアップするのだ。

B RIGHT ARM
右手は、面クリア後に自動的にパワーアップされる。

C LEFT ARM
左手は、余裕があったらパワーアップしよう。

D BODY
ボディは、2面終了時に重点強化するといい。

E VERNIER
バーニアのパワーアップはそんなに重要じゃないぞ。

F SHIELD
シールドは、常に最優先で強化するようにね。

©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.©GAME ARTS





期待の過激シューティング『オペウル』。どうやら発売は9～10月くらいになりそうだ。みんなの手元に届くまで、もう少し間がある。詳しい攻略法は先に送るとして、今月は全エリアの目的と、そのオススメ攻略順序を紹介しとくぞ。今のうちに頭に入れておいてくれ！

1 通信所

敵の援軍を断て

最初の目標は通信所。ここを破壊すると、敵は援軍を呼べなくなるぞ。

▶通信所を破壊するまで、エリアが進む度に5人ずつ敵の数が増えていくぞ。

2 弾薬庫

武器弾薬の補給だ

弾薬を大量に補給できるのが、このエリアだ。後の戦いに余裕ができるぞ。

▶弾薬庫の襲撃に成功！　これで弾切れの心配は、グ～ンと少なくなるぜ。

3 集落

体力を回復させろ

ダメージがたまってきたら、このエリアへ。体力が一気に回復するぞ。

▶集落を敵から解放した。村人から傷の手当てをしてもらえるのだ。

4 ジャングル

収容所の場所を聞き出せ

ゲームの目的は、捕虜を救出すること。ここで捕虜のいる収容所の場所がわかる。

▶敵から収容所の場所を聞き出せ。自信があれば通信所の次に攻略してもいいぞ。

5 収容所

捕虜を救出しろ

ここが目的のエリアだ。敵を全滅させ5人の捕虜をすべて救出するのだ。

▶ここで助け出した捕虜の数によって、最後にもらえるボーナス点が変わるのだ。

6 空港

捕虜を連れて脱出だ

さあ、捕虜を連れて、空港から脱出だ。ラストには、巨大なヘリが出現するぞ。

▶捕虜を一人も失わずに脱出するのは至難の技。完璧クリアを目指して頑張れ。

★アクシデント

新しいエリアに入る時、突然敵に襲われることがある。このアクシデントはランダムなので、結構ハラハラするんだ。

◀うう、ついてないぜっ!!

◀でも弾薬補給のチャンス。

★ゲームオーバー

体力ゲージが0になったり、弾薬切れになるとゲームオーバーだ。こんな悔しい画面は、見たくないのだが…。

◀ぐわっ!!　やられたぜ！

◀こいつはもっと情けない。

★作戦成功

空港から無事脱出すれば1周目のクリア。たっぷりボーナスがもらえるぜ。だが、この後恐怖の2周目が始まるのだ!!

◀これがクリアの時の画面だ。

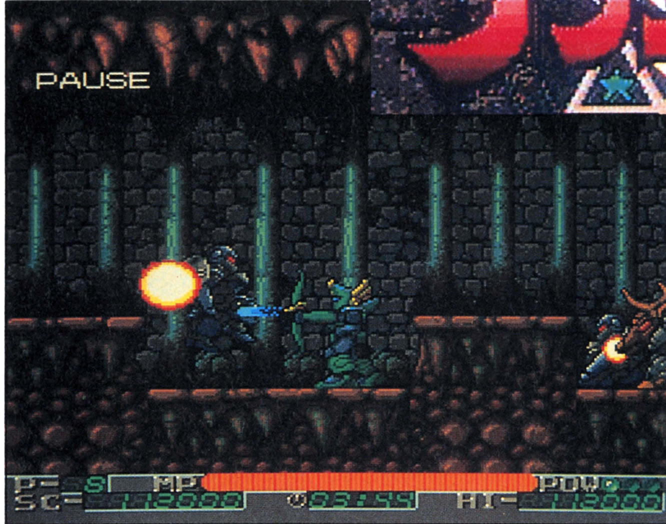
◀2周目。残り弾が0だ!?

魔動王たちのグランゾート 襲撃開始だ!!



ハドソン／4月6日発売／6500円





スーパーグラフィックス用ソフト『魔動王グランゾート』は、3体の魔動王が活躍するアクションゲームだ。今月はグランゾート、ウインザート、アクアビートと、アイテムを大研究！　それぞれの魔動王は攻撃方法や魔動力も違うので、地形や敵によって入れかえる（RUNボタンで変更）ことも必要だぞ。アイテムを取りまくって邪神たちを倒していこう！

ウインザート　弓で矢を撃ち、魔動力で空も飛べる

シュトルムカイザーという弓を武器とする、風の魔動王。魔動力で空を飛ぶことができる。はるか上空のアイテムなどは、このウインザートしか取れない。

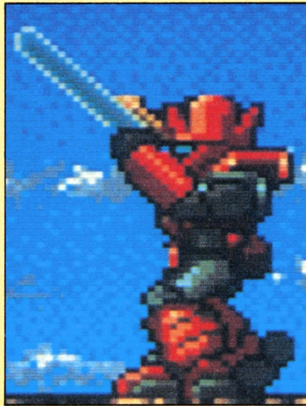




パワーアップ　◀弓矢の連射がきくようになる。

魔動力　◀宙を飛ぶことができる。

グランゾート　武器は剣だ！地震も起こせる



必殺剣のエルディカイザーを持つ、グランゾート。大地の魔動王だ。接近戦ではかなり使えるぞ。空中を飛ぶ敵も一瞬のうちに撃破する魔動力を使う。



パワーアップ　◀剣の破壊力がアップし、かたい敵も一撃で倒せる。

魔動力　◀しゃがむと大地を揺らし画面内の敵をすべて消す。

アクアビート　長い槍で攻撃し、バリアで身を守れ



水の魔動王、アクアビートの武器は、ウエーブカイザーという槍だ。魔動力を使うと体のまわりにバリアを張れる。敵の攻撃を防ぐので、ピンチをきりぬけられる。



パワーアップ　◀槍が長く伸びて攻撃しやすい。

魔動力　◀円形状のバリアを張れる。

アイテムをガンガン取れ!!

アイテムは次の4種類ある。敵が持っているものや、エリア上にあるものとがある。天井や空中にかたまってあることが多いので、ウインザートに切りかえてアイテムを取りにいこう。



ジャンプする、こんな敵を倒すと…。

アイテムが出現するのだ。

パワー	(P)	◀取るたびに武器が、3段階までパワーアップする。	シルバー	(S)	◀体がシルバーになり、1回のダメージに耐えられる。
1UP	(1UP)	◀コンティニューがないので、たくさん取っておこう。	ゴールド	(G)	◀体がゴールドになる。一定時間だけ無敵になる。

巨大なボスが待ってるぞ！

魔動王たちは、一撃で倒されてしまうので、ボスと出会うまでに1UPアイテムをたくさん取っておきたいね。



▲最初に出会うボス。火を吹き、近づいてくる。

©サンライズ、R、NAS、NTV、1990 HUDSON SOFT

攻略園

最新ゲーム研究 KOHRYAKUEN

期待度ナンバー1のアクション大作『源平討魔伝』が、ついに発売された。みんな要石や巨大キャラに苦戦してるんじゃないかな？ そこで、今月の攻略園は『源平』必勝法の完結編だ。『ビーボール』『熱血高校ドッジボール部』の人気ソフトも、合わせて紹介するぞ。さあ、もう一度挑戦だ!!



ナムコ／発売中／6,800円 



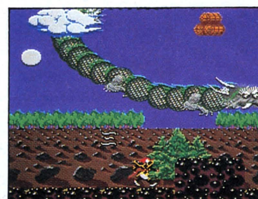
全国の難所、強敵の攻略ポイントを教えるぜ!!

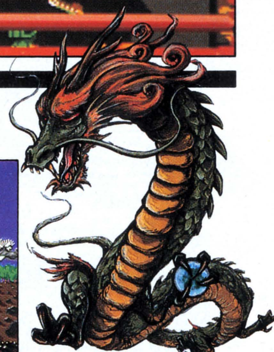
先月号の『源平攻略大絵巻』活用してくれてるかな？ 今月は、前回紹介できなかった国、秘密、攻略テクニックを、まとめて公開するぞ!!

まだクリアできないって泣いているキミも、今度こそエンディング画面が見れるはず。頑張ってプレイしてくれっ／

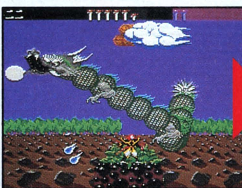
丹後

衝撃波なしで竜を倒す方法は!?





丹後は、衝撃波アイテムが無い国。強敵・竜が出た時は逃げるべしと言ってきた。でも、戦いたいというキミには、攻略法を教えとこう。ポイントは剣力を上げておくこと、竜のパターンを覚えること。この2点だ／



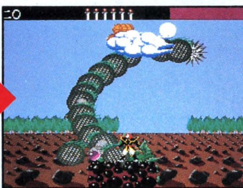
▲剣力は最低でも20はほしい。当然、体力も目一杯必要だ。



▲グネグネと動く竜。頭を下げた時が、背に乗るチャンス。



▲乗ったら、頭めがけてひたすら連打。ガシガシ斬れっ!!



▲一度目のチャンスで背に乗れれば、これで勝てるはずだ。

越前

最大の広さを誇る平面モード、その秘密を全部教えちゃおう!!

広大な国、越前。秘密がいっぱいだが、ひとつひとつ探していると、時間切れになり、御先祖キャラに襲われてしまう。そこで、特に重大な2つの秘密、隠しルートと神器のある場所を教えとくぞ。



◀越前は広い。自分だけで秘密を探すのは大変だ。



●越中への隠しルート

◀中盤、燈籠が立ち並ぶ場所がある。その中に、4つの燈籠がまとまっているところ。ここが、隠された国、越中への入口なんだ。

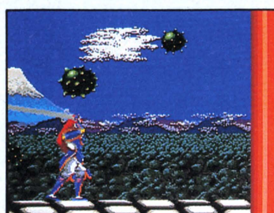
●八咫鏡はここだ!!

▶神器“八咫鏡”は、ステージもラストまぎわ。土塀の中にある。かなり奥の方なので、他の土塀を壊しながら、ここまで来てくれ。



相模

鉄球地獄の抜け出し方は？



相模の鉄球は、かなりの難物。ここでダメージを受けると、鎌倉での戦いが苦しくなる。でも、ちょっとしたコツさえ覚えれば、ノーダメージクリアも可能なんだぜ。



▲一撃でもダメージは大だ。

前後の鉄球



▲鉄球が見えたら一気に前進しろ。

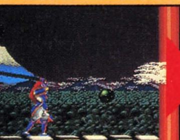


▲途中で立ち止まったらダメだぞ。



▲再び進み、抜ける直前にもう一度しゃがめ。

上下の鉄球



▲上下の鉄球は、もっと簡単。上段に構えろ。



▲上段構えのまま前進。一気に進んでいいぞ。



▲これだけで鉄球は当たらない。不思議だね。

全国

御先祖キャラの倒し方はこれ!!



プレイに時間がかかり過ぎた時、ペナルティーとして現れるキャラを、ナムコでは御先祖様と呼んでいる。『源平』の場合、御先祖様はトンビ。その撃退法を、モード別に教えとこう。

横モード



▲肉弾戦しかない。剣力が低いと危険だぞ。

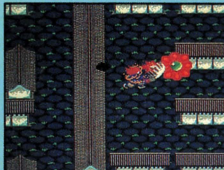


▲銭の玉を出してくれるが、欲張らないこと。

平面モード



▲上空にいるので普通に斬っても届かない。

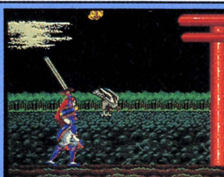


▲ジャンプ斬りでOK。比較的安全に倒せるぞ。

BIGモード



▲遠くに見えたと思ったら、突然跳ね上がる。



▲この瞬間が狙い目だがタイミングが難しい。

鎌倉

魔王の城へ侵入！勝てるか!?

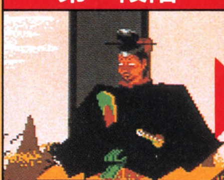
景清の最終目的地、鎌倉。ここの背景は、武家屋敷といった趣きだ。



出現する敵キャラは、怨敵"源頼朝"ただ一人だ。こいつさえ倒せば、めでたくゲームクリア。だが、以前にも言ったけど頼朝を倒すには、三種の神器が絶対必要。3つそろえないうちに来ても、返り討ちに合っちゃうからね。

頼朝は3段階変化する

第一段階



▲出現時の頼朝の姿。"敵ながら天晴"などと余裕の発言をした後、稲妻で攻撃してくる。

第二段階



▲100のダメージを与えるとこの姿に変身。"戯れは終わりじゃ"と言いつつ、黒い稲妻を投げつけるのだ。

第三段階



▲さらに100のダメージで最後の変身をとげる。ここまでくると敵も必死だが、攻撃パターンは変わらない。



倒した!

頼朝撃破技だっ!!

当たっても平気だよん!!



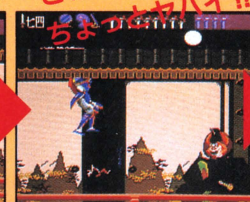
▲まず、最初の稲妻攻撃。神器さえあれば、全然恐くない。よけるまでもないぜ。

斬っちゃえ斬っちゃえ!!



▲で、一方的に攻撃できるわけ。ガシガシガシガシガシガシガシ……でOK!!

こいつはちょっとヤバイ!!



▲第二段階の黒い稲妻は恐い。ジャンプ、しゃがみでかわし、チャンスにひと太刀浴びせろ。

あとは体力勝負だ!!



▲後は、最後までこのパターンの繰り返し。多少のダメージを覚悟して戦うしかない!!



▲体力、剣力の高さにもよるが、多分これで勝てるぜ。

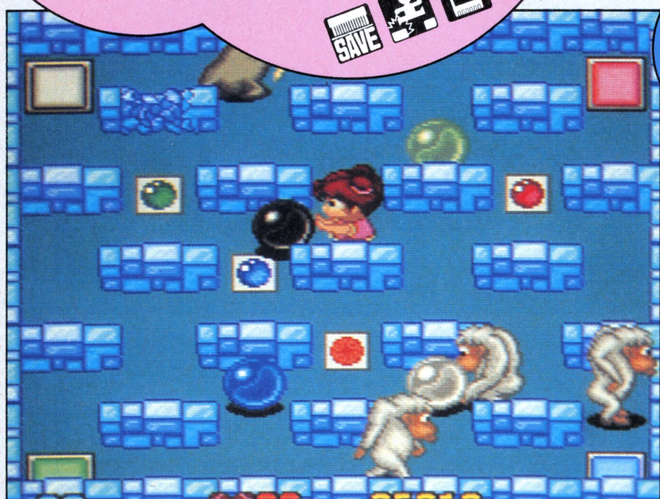
かかいなこうりゃく・よくわかるこうりゃく・かならずとけるこうりゃく

ハドソン／発売中／5200円

ビーボール BE BALL







4色のボールを押したりけったりしながら、同じ色のプレートに乗せていく。ルールはこんな単純なことなのに、敵がじゃまをするから、なかなかクリアできないんだよね。そこで、今回はそれぞれのボールの性格を研究してみたぞ。これさえわかれば、あとはキミの腕しだい。おまけにキックボールの攻略法も紹介しとくから参考にしてね。

青いボールの弾む力を利用して、壁と壁の間を往復させよう!!



青いボールはパワーがほとんどない。壁を壊すのも、敵を倒すのも時間がかかってしまうんだ。でも、よく弾むというこのボールの性格を利用すれば、かなり使えるぞ。

壁と壁の間でボールをければ、ボールが何度も往復して敵を倒してくれるんだ。



◀青いボールが上下に往復して、敵をやっつける



◀ほかの色のボールに当てて、動かしてもいいね。

黒いボールは壁を壊すのに最適!! 壁の中にもアイテムが隠れているヨ

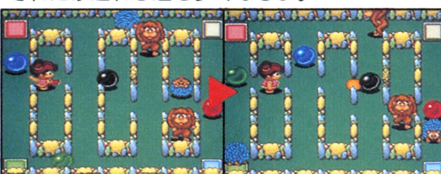
壁をカンタンに壊せるのが、この黒いボールだ。ほかのボールだと何回も当てないと壊れない壁も、2回くらい当てれば壊れてしまう。



▲一定時間、すべてのボールが黒になるアイテムもある。

どこかの壁の中には、アイテムが隠されていることもあるので、この黒いボールを利用してアイテムを見つけよう。アイテムは、右の10種類のほかにも便利なものがあるぞ。

黒いボールはあまり弾まないので、なるべく壁に近いところで続けてけろう。壁を壊せば、それだけ通れる道も多くなるよ。

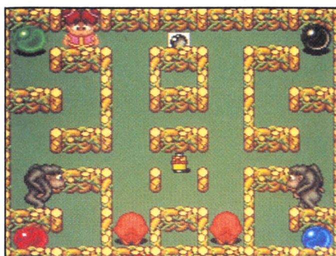


▲黒いボールで、ある部分の壁を破壊すると…。

▲便利なアイテムを見つけることもできるよ。

緑のアイテム	◀一定時間すべてのボールが緑になる。
青のアイテム	◀一定時間すべてのボールが青になる。
赤のアイテム	◀一定時間すべてのボールが赤になる。
黒のアイテム	◀一定時間すべてのボールが黒になる。
フルーツ	◀どのフルーツも、得点が入るアイテム。
お守り	◀1回だけ敵のダメージに耐えられる。
タイム	◀一定時間、敵の動きをストップさせる。
きょうてん	◀取ると、消えたプレートが出現する。
地震	◀すべての壁が1段階だけ壊れる。
火災	◀すべての敵に誘導弾をとばす。

緑のボールはオールマイティに使えるんだよ!!

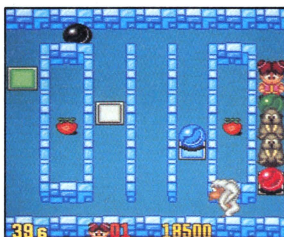


黒のボールと赤のボールの効果が半分くらいずつあるのが、このボール。青や赤よりも壁を壊しやすいし、敵を倒すのにも適している。オールマイティに使えるボールなんだ。

この『BE BALL』は、"石の塔"や"水の塔"など5つの塔があるんだ。すべてのステージで、この緑のボールをうまくつかうことが、クリアのポイントのひとつだね。



▲最初に緑のボールをプレートに置いてしまってもいいね。



▲敵をとじこめてしまうと、その後がラクだよ。

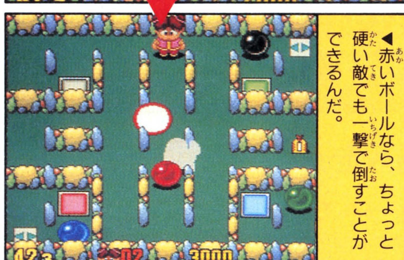
▲ステージによっては、敵に壁を破壊させるところもあるんだ。

赤いボールで敵を倒そう！ 敵の撃破力はいちばん!!



4つのボールの中で、いちばんよく使うのが、この赤いボールじゃないかな。カメなどの硬い敵もカンタンに倒せるんだ。時間制限はあるし、もたもたしてると敵が追いかけてくるしで、早めに敵をやっつけなきゃ、ってときに大活躍するボールだ。

ステージが進むにつれて、ボールを持ち上げるやつやボールの上で踊るやつも出てくるぞ。



◀赤いボールなら、ちょっと硬い敵でも一撃で倒すことができるんだ。



▶オニ

近くにあるボールをヒョイと持ち上げて歩きまわる。

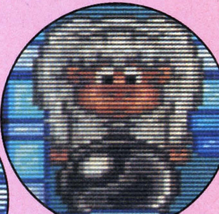
かってに壁を口ばしでつついて壊してしまう。

◀キウイ

▶カメ

ノコノコと歩きまわる。硬い甲らで身を守っている。

▼ゴリラ



ボールに息を吹きかけて凍らせ、ボールを動かせなくする。

◀カッパ



ボールの上に乗ったかと思うと、いきなり踊り出す。



◀レッドドラゴン

主人公に向って、口から火をはいてくる。

▶ペンギン



いきなりスライディングして襲ってくる。

キックボールがうまくなりたい人は こっち!!

壁を使って攻撃



2人で遊べるオマケのゲーム、キックボール。攻撃するときは、相手のスキをねらってゴールに入れよう。ボールの反射角度を考えて、壁に当ててゴールに入れるテクニックも必要だぞ。



▶とにかく、先に5回入れたほうが勝ち。

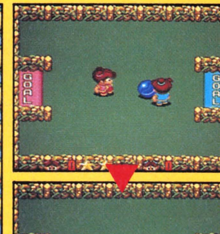


◀どちらかが3ゲーム先取すると終了。

ゴール近くで守備



守りのポイントは、あまりゴールから離れたところまで歩いていかないこと。攻めも守りも1人でやらなくちゃいけないから、攻めだけ考えないことだよ。



▲相手が攻めの体制に入ったら、ゴールにもどろう。

© 1990 HUDSON SOFT



世界大会モードは、周を重ねるごとに試合時間が短くなるので手強い。

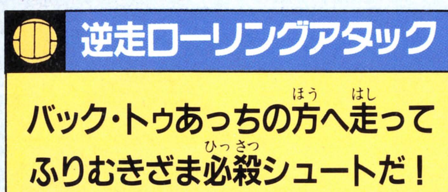
またクエスト・モードでは、青春の友情を感じさせて泣かされる。

でも、いっちゃん興奮させられるのは、やっぱり2P対戦モードだ。意地と自信が激突する、友だちとの対決。そこで今月は、2P対戦で勝利をつかむ（なかにはそうじゃないのもあるけどネ）必殺テクを紹介。

これで熱血高校のアイドルようこちゃんのキスは、キミのものだぁ！



2P対戦ラブキャッチ、すて身のなめんなテクだぁ！



逆走ローリングアタック

バック・トゥあっちの方へ走ってふりむきざま必殺シュートだ！

ここだけの話だが実は必殺シュートは、左右どちらへダッシュしても投げられる。そこで敵コートと逆の方向に走り、相手がギョ!?と油断したところにシュートをキメるのだ。油断した分だけ精神的ダメージも大きい!…かもしれない。



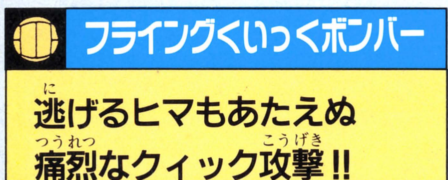
▲なにを血迷ったのか、敵コートに背を向け、反対方向にダ〜ッシュ！ あれれっ、と相手は油断するはず……。



▲ところが、ふり向きざま必殺ジャンプ・シュートだ！ 十字キーとボタンのタイミングをよく練習しておこう。



▲必殺シュートがサク烈っ！ 敵はただボ〜然とするばかり。……でも2度めからはバレちゃうかもしれないね。



フライングくいっくボンバー

逃げるヒマもあたえぬ痛烈なクィック攻撃!!

味方からのパスをジャンプしてキャッチ、そのままシュートをぶちかますのだ。これぞ空からふりかかる恐怖！ そら見たか！な〜んてね。



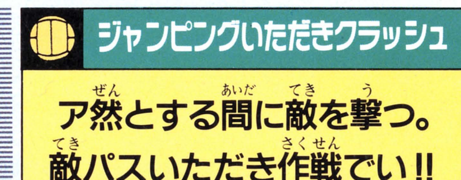
◀味方からのパスが飛んできた。それ、ジャ〜ンプ！ ふつうなら着地してからシュートするけど…。



◀ジャンプでパスを受けたら、すばやくⅡボタン！ 着地しないで、そのままシュートを投げるのだ。



◀やったぜ！ 敵によける間もあたえぬクイック攻撃だ！ ジャンプ中のボタン操作がカンジンだぞ。



ジャンピングいただきクラッシュ

ア然とする間に敵を撃つ。敵パスいただき作戦でい!!

これは敵パスをジャンプでよこどりしてシュート！の痛快ワザ。シュートの威力は小さいが、相手にとっては心の痛手は大きいぞ!……きっと。



◀敵パスのコースを読んで、タイミングよくジャ〜ンプ。タイミングさえ合えばパスカットできる。



◀敵パスを奪ったらジャンプしたまま、ふり向いてシュート。左の"くいっくボンバー"の応用テクだ。



◀パスを受けようとした敵はただボ〜然とするばかり。破壊力は小さいけど、相手の驚きは大きい！

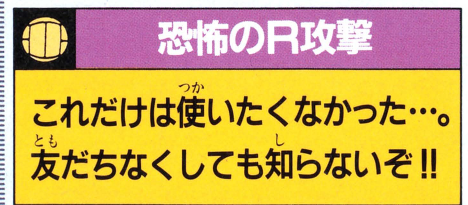


外野ぶつけ地獄編

ウ〜ン…だからどうした!?

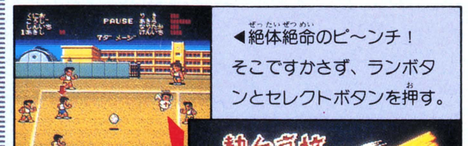


◀敵の外野選手にボールをぶつけてウサを晴らす。ただそれだけのワザ。ウ〜ン……なんだコリャ!?



恐怖のR攻撃

これだけは使いたくなかった…。友だちなくしても知らないぞ!!



◀絶体絶命のピ〜ンチ！ そこですかさず、ランボタンとセレクトボタンを押す。



▶アリャ!? 突然タイトル画面に！ 1P側のみ有効だけど…あまりオススメできないなァ。

CD-ROM²

Faerie Dust Story

迷宮のエルフィーネ

「アイドルゲーム」と呼ぶにはおもしろすぎる。

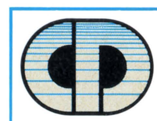


Tomomi Nishimura

「アイドルゲームじゃつまらない。」この大胆なコンセプトをもとに、フルアニメーションによるアイドルのキャラクター化で、過去のアイドルゲームと一線をひく。「西村知美」本人と綿密な打合せを行ない、彼女のイメージを豊かな創造力と高度な技術で完璧に描き出す。冒頭のビジュアルシーンでは、アニメ化された「西村知美」が「眠り姫」を歌い踊る。フィールドタイプのRPGのようにキャラクターを操作して進めるアドベンチャーとしては新しいタイプのゲームを中心に、さらにシューティングやパズルゲームなどを盛り込んで何倍も楽しめる。全てに新しい、まさにファンタジーストーリーの世界へ。

「違う」と感じたらこのブランド。
1990.3.31 クオリティ宣言

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社



LASER SOFT

CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine

DEATH BRINGER



この物語は、あなたが体験するもう一つの人生である

- 臨場感あふれる画面構成。遠くから敵を表示する3Dシーン。
- アニメーション処理で展開、シミュレーション形式の2D戦闘シーン。
- キャラクターの能力をプレイヤーが創るスキルシステム。
- 約15分にもおよぶ壮大なビジュアルシーン。
- キャラクター同士の会話も肉声で楽しめる話題のRPG。

企画・制作/㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所

デスブリンガー

定価7,200円(税別)

4月27日発売予定

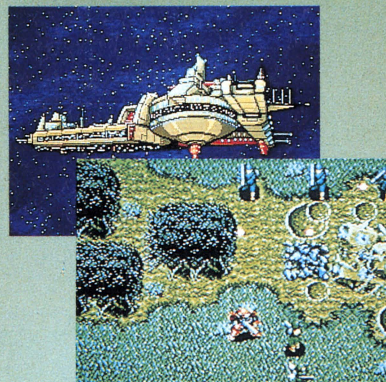
新作を超えた名作。

© TELENET JAPAN 1990

Torigawa



特殊武装兵器 N.A.P(ニューエイジパワードスーツ)に身を固めた5人の戦士、ボウイ、ヴェルダー、ハンセン、ハンナ、モモコ。バズーカ、バルカン、ロングセイバーなど、それぞれ独自の装甲・兵器を持ったメインキャラを操作して、天才科学者ロイマン率いる秘密組織ZODSの陰謀を打ち砕け! キャラクター選択システムによりゲームの難易度をプレイヤーが決定。いく通りものゲームプレイが可能。リアルなバトルシーンが君を本物の戦場へと誘う!



企画・制作/㈱日本テレネット 東芝EMI㈱

ファイナルゾーンII

定価6,780円(税別)
絶賛発売中





多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは、30種類以上。度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめるリアル・アクションゲーム。



ゴールデン アックス

定価6,780円(税別)
絶賛発売中

この春発進!

発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

スタッフ大募集! ■プログラマー■CGイラストレーター■ゲームデザイナー■サウンドクリエイター
月給18万円〜30万円 出来高100万以上 開発部 福島までTEL!

ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。 ユーザーサポート・ダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15〜16時)

SHOW撃波
震えるゲーム革命

絶賛発売中！

感動に出会う ビジュアル Visual RPGの旅へ



RPGに求めていた夢。
ストーリーを見て、聞くことができたら、どんな感動を味わえるのだろう。
CD-ROM^{2}はまさにファンタジックなRPGを実現させてくれた。
［ビジュアルRPG。］　生き生きと語りかけるキャラクター。
壮大なストーリーを彩る高度なグラフィックとサウンド。
素晴しいビジュアルシーンと想像を絶するビックなスケールのゲーム。
手にした者の心に忘れられない「名作」の誕生!!

希望小売価格 6,780円(税別)

お詫び

コズミックファンタジーは、諸般の事情により発売日が遅れておりましたが、〈3月30日発売〉となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。今後も、さらに創作活動に力を入れてまいりますので、何卒よろしくお願いいたします。

好評発売中



RED ALERT
レッドアラート

ドラマチックに戦う!!
エキサイティングなアクションゲーム。

25面にもおよぶ多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。的確な状況判断と戦略がなければ戦えない。さらに、豪華キャストの声優陣と重厚で迫力のあるビジュアルシーンがドラマを盛り上げる。CD-ROM^{2}ならではの臨場感にあふれた演出とゲーム密度で味わう本格派。CD-ROM^{2}はキミのパワーと頭脳に挑戦する。

希望小売価格 6,780円(税別)

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社



史上最強

ド迫力ゲーム
アクションゲーム好きなら、見逃せない!!

相撲
千代の富士ファンなら泣いて喜ぶ!!

ゲーム
格闘技少年は、奥の深さに脱帽する!!

究極の格闘技ACTゲーム
ついに登場!! なんたって
千代の富士、2000年の相撲
史上最強の横綱の登場だ。
これが本当の本物だっ!!

千代の富士の大銀杏

千代の富士ファミコン登場!!

近日発売!!

相撲のすべてを体験!!
勝ち抜き「昇進モード」、横綱の胸を借りる「けいこモード」、つっぱりげいこの「鉄砲モード」、体を作る「ちゃんこモード」と多種多彩。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY

フェイス ゲーム ミュージック

CD化決定!!

4月1日発売●各2460円

ノリの良さでは群を抜くフェイスのゲーム・ミュージックが、ポリドールレコードよりCDで発売される!! 音楽少年よ、喜べ!!

サイバークロス

麻雀学園

麻雀学園 MILD

売り切れ御礼再発売決定!!

アっ!! という間に売り切れた、『麻雀学園』再び登場。グラフィックの過激さを、ちょっとマイルドに仕上げ直してお届けします!!

まぼろしのソフト再登場!!

わたし しのぶ OLと おもって
バカにすれと いたいめみるわよ!

近日発売

PC Engine

はにいおんざろーど

大ヒットシリーズパートII

フェイス人気No.1キャラ
「はにい」が帰ってきた!!

シューティングゲームのニューヒーロー・はにいが戻ってきた! 何とこんどはアクションゲーム。神話の妖怪どもをナギ倒し、ハニワのはにいが、爆進するぜ!! 面白アイテムも楽しいぞ!!

2人プレイもできる!!

PC Engine

近日発売!!

キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク

フェイス フレンドコール

03-372-8742

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

PC Engine

よりスリリングな興奮!

スーパーリアルアクションゲーム

虎への道

希望小売価格¥6,700(税別)

王林寺拳法の達人「李王(リー・オウン)」は、龍王に誘拐された子供達を助けるために今、立ち上がった。最強の敵、龍王を倒すためには王林寺拳法の究極の奥義「虎気功」を極めなければならない。
次々と襲う敵、ステージ毎に行われる修行、数々の武器とアイテム、ゲームセンターを興奮させた快作が装いも新たにPCエンジンでついに登場!











© 1987 CAPCOM © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ULTRA BOX

CD-ROMマガジン

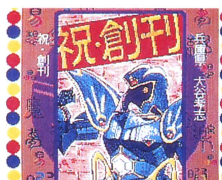
ウルトラボックス

世界で最初?の本格的マガジン形式のCD-ROM総合エンターテイメントソフトの登場だ。PCエンジンCD-ROMならではの容量をもってして初めて実現した画期的企画。

5月末発売予定! 希望小売価格¥4,800(税別)

© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1990 FUN PROJECT

ROM ROM さすがCD-ROM²





世界初のCD-ROMマガジン 話題満載でいよいよ登場!

収録内容

●気になるヒロイン:活躍が期待できる女性歌手の情報●PCエンジンソフト図鑑:いままで発売されたPCエンジンソフトを完ぺきに収録したうれしいデータ集●星に願いを:あのラッシャー木村が君の運勢を過激にチェック●実用デートコーナー:人気タレント小栗香織を起用して原宿、渋谷を舞台にしたデートシミュレーション●ちょっと英語ができたなら:日本にきた外人ギャルとの楽しい会話を楽しもう●ボムタウン・ストーリー:東映動画の全面協力でおくる30年代風アニメ●ジャンジャンボックス:君の投稿イラストなどを紹介する読者参加コーナー
——ほか新作紹介やオリジナルゲームなど全部で14項目の特集を収録
今後季刊で発売していきます。



めざすは何と1,000万$!

KING OF CASINO

希望小売価格 ¥6,200(税別)

PC Engine

キング・オブ・カジノ

売中

カジノで行われる代表的なゲーム5種類、ポーカー、ルーレット、キノ、
スロットマシン、ブラックジャックをまるで本当にラスベガスや
モナコのホテルに滞在してプレイしているかのごとく楽しめる
ちょっとアダルトな雰囲気のギャンブルゲームだ。
1000ドルを元金に君の腕と運で冷徹なディーラーなどと勝負して
目指すはなんと1000万ドル。
PCエンジン初の本格的ギャンブルゲームいよいよ登場!













© 1990 ALGORITHM INSTITUTE © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

楽しさ異次元!!

ロムロム・カラオケ

またひとつ世界が広がる!!

CD-ROM^{2}で気軽にカラオケ

PCエンジンCD-ROM^{2}の機能ならではの新しい世界、それがカラオケです。
ゲームに飽きた時、仲間と楽しくパーティーをしたい時、
あるいはこっそり練習してみんなをあっといわせたい時、家族で盛り上がりたい時、
そんなときROM^{2}カラオケがあればもっともっと楽しい。

お手持ちのラジカセ、ステレオセットあるいはROM^{2}アンプがあれば
CDと同じデジタルサウンドとPCエンジンのあの楽しいグラフィックスによる
アニメーションや完ぺきな歌詞スクロールでカラオケが楽しめます。

3月下旬より順次発売! 希望小売価格 **¥4,800**(税別)

ROM^{2}アンプは日本電気ホームエレクトロニクス株式会社より標準価格¥24,800(税別)で発売中です。





Vol.1 「すてきにスタンダード」

■リフレインが叫んでる■Sweet Dreams■ダンディライオン～遅咲きのたんぽぽ～■ANNIVERSARY～無限にCALLING YOU～■守ってあげたい■さよならベイビー■いとしのエリー■勝手にシンドバッド■ミス・ブランニュー・デイ■みんなのうた

Vol.2 「なっとくアイドル」

■パラダイス銀河■涙の太陽■Cherie■VIRGIN EYE■さよならを過ぎて■CROSS TO YOU■抱きしめてTONIGHT■夢の中へ■17才■LIAP

Vol.3 「やっぱしバンド」

■Marionette■目を閉じておいでよ■SUMMER GAME■歩いていこう■TRAIN-TRAIN■リゾ・ラバ(resort lovers)■Vanity Angel■DIAMONDS～ダイアモンド～■私は嵐■春夏秋冬

Vol.4 「ちょいとおとな!?」

■すき■とんぼ■シングル・アゲイン■青い風■Dance If You Want It■WOMAN■メインストリート■Return to Myself～しない、しないナツ～■I'm Dandy■風のエオリア

Vol.5 「カラオケ幕の内」

■淋しい熱帯魚■愛が止まらない～Turn it into love～■TATTOO■Missing■嵐の素顔■黄砂に抱かれて■世界でいちばん熱い夏■人にやさしく■青空■Runner

➡ビンゴ、もぐらたたきなどのパーティー用ゲームつき



Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



全世界でシリーズトータル60万本以上のベストセラー・ゲームソフト!

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO®

遂にCD-ROMで
3月下旬
発売!!

カルメン・サンディエゴを追え! 世界編

©1990 BRODERBUND SOFTWARE, INC. ©1990 PACK-IN VIDEO

プロローグ

カルメン・サンディエゴと彼女の一味は、国際盗賊集団である。その手口は巧妙を極め、しかも逃げ足が速いときているのでインターポールも手を焼いている。

そして………

月曜日　午後5時

俺は不快な電話のベルにたたき起こされた。

「おい!起きろ!!」(なんてこった。)

「たった今、インターポールから電話があった。カルメンの一味が現れたらしい。」

「で、目星は付いているのですか?」

「詳しいことは事務所で話そう。」

「OK!ボス、それじゃ急いでそちらへ向かいます。」

「さっそく捜査の進め方について説明することにしよう。カルメンとその一味は、30カ国の都市のどこかに隠れている。君の任務は、聞込みで得た情報を分析して犯人を追跡し、逮捕することだ。もちろん、逮捕には逮捕状が必要だ。

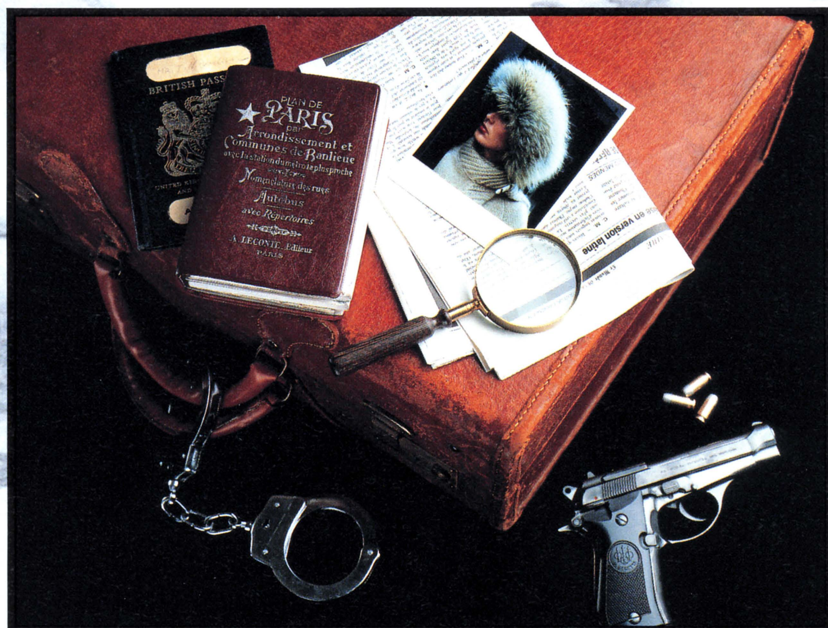
情報は都市で聞込みするといいだろう。解らない言葉が出てきたら、コンピュータの**辞書**を使うと教えてくれるだろう。また、都市の地理が解らなくなったときには、**データベース**をアクセスすると詳しいことが解る様になっている。

情報が揃ってきたら、インターポールのコンピュータにインプットしたまえ、逮捕状が発行されるだろう。

各都市に到着すると**BGM**が流れてくる。捜査に疲れたら、気休めに聞くのもいいだろう。

とりあえず君には"ルーキー"のランクが与えられている。君の犯人逮捕の実績に従ってランキングが上がっていくだろう。ランクは5段階だ。

"ヒーロー"を目指して頑張ってくれ。では、健闘を祈る。」





辞書	このソフトは業界初のバイリンガルモード(2カ国語)を採用。日本語・英語の2つのモードでゲームを楽しむことができます。(辞書使用は英語モード時のみ)
データベース	業界初のデータベースを搭載。各国の国民・地理・政治・経済その他について調べることができます。(データベース使用は日本語モード時のみ)
BGM	BGMは国内トップクラスのスタジオでデジタル録音したものを使用。作曲はCF界の大家 栃沢潤。本作品の為に書き下ろされた全32曲は、36チャンネルPCMレコーダーをフルに使い、登場する世界各国のイメージを豊かな感性でサウンド化。

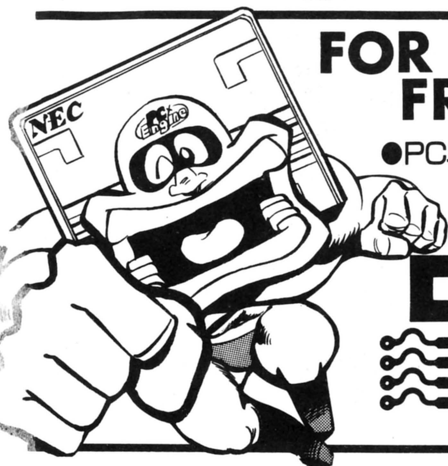
PVCD-0001　価格7,200円(税別)



株式会社パック・イン・ビデオ

株式会社パック・イン・ビデオPCソフト部
中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F TEL.03-5565-8732

PC-ENGINE



FOR GAME FREAKS

+PLUS

●PCエンジン+プラス

PC ENGINE PLUS
今月のテーマ

ゲーム事情あれや・これや

今月は、PCエンジンのハード&ソフト情報（予想）と、「朝まで激論かい!?プラス編」など、さまざまな話題を取り上げてみた。激論かいのテーマは「SG」。ここはメーカーさんに読んでほしい、と思うプラスなのである。



CHAPTER 1 CD・ROM²関連アイテムの発売スケジュール

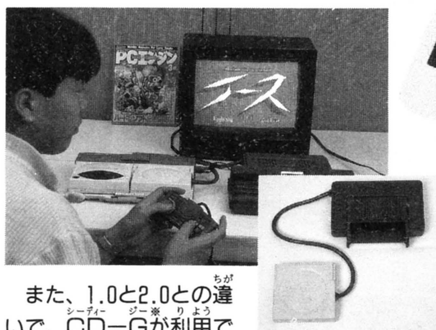
さて、このところ好調なCD−ROM。そのCD・ROM²とスーパーグラフィックスとの接続アダプタ（製品番号はRAU−30）が発売されることは、先月号でも紹介したが、その価格と大まかな日程が、ここにきてようやく発表された。

発売は4月上旬予定。価格は6900円。

これで4月からスーパーグラフィックスユーザーもCDソフトを楽しめるようになるわけだが、6900円というこの値段、ROMソフト1枚が6000円内外ということを考えると、ユーザーにとっては、ちょっと厳しいものかも？

また、CDといえば、3月号の本誌付録で、システムカード・バージョン2.0について触れた記事を覚えている人も多いだろう。

こちらのカードは、いずれ店頭でも手に入るようになるだろうが、「現在のところ、その時期は未確定」（日本電気HE広報）とのこと。



また、1.0と2.0との違いで、CD−Gが利用できるようになる、と紹介したが、そのCD−Gの一般向け商品が発売される時期についてもまだ不明とのこと（おそらく、システムカードの別売と同時期だろう）。欲しい人は、しばしガマンを。あと、これは2.0を持っている人への注意だが、2.0では、音楽用の使用時にオート・ディスク・チェンジはできないからね。

▲▼バージョン2.0のカードとディスクオペレーション画面。



※CD−G…CDに文字や静止画像などの情報を入れ、サウンドと同時に表示させるシステム。

CHAPTER 2 PCも本格シミュレーションの時代に突入!?

シミュレーションゲームの中でも、いわゆる戦略もの（ストラテジー・ゲーム）は、元々は、軍事目的で開発されたボードタイプのゲームであった。

これらは非常に実戦的なもので、実在の地形、戦力で戦闘シミュレーションを行い、士官の作戦能力をトレーニングしていた。

それがコンピュータゲームのひとつのジャンルとして定着したのがここ数年の話。最初は「めんどくさい」と敬遠するユーザーが多く、一部の熱狂的ファンのためだけのゲームだったのだが、ここに来て、パソコンはもちろん、家庭用ゲームにも本格的なシミュレーション時代が到来したようだ。

PCエンジンの場合、このシミュレーション分野の開拓に大きく貢献したソフトが、ハドソンのネクタリス。このゲーム、本格シミュレーションファンには物足りない部分もあったようだが、操作性も良く、入門者用としては非常に完成度が高かった（かなりの売り上げも示したようだ）。

そして、ここにきて、シミュレーションがCD-ROMで登場するようになって、いよいよ本格的なシミュレーションの波がPCエンジンにもやってきたよう。これは、ちょっと技術的な話になるが、シミュレーションには、どうしても複雑な計算が必要で（非常に多くの要素がゲームの進行にからんでくるため）、そのためには、その計算をする大きめのRAMが必要になってくる。PCエンジン本体だけだと、そのRAMが少ないのだが、CD・ROM²のインターフェイス内のRAMをその計算用に使うことで、



かなり複雑な（つまりは本格的な）ことまでやってのけられるようになってくる。これが本格シミュレーションの強い味方になるわけ。

夏以後、このRAMを利用した形で、シミュレーションがいくつか出てくるのでは、と編集部では予想しているぞ。

ネクタリス〈ハドソン〉



戦略というよりは、戦術シミュレーション。操作性もよくコンピュータの思考スピードも速かった。入門者の傑作。

スーパー大戦略〈マイクロキャビン〉



55のマップを持つ超本格派。データも非常に多く、CDならではの作品。シミュレーションファン必携の1枚。

バスティール〈ヒューマン〉



バトルをアクションで行うシミュレーション。宇宙を舞台にしており、テーマは革命。夏頃の発売予定だ。

L E T ' S · D I S C U S S

朝まで激論かい!? PLUS編 上位機種スーパーグラフ

年末の新ハード発売はかなり衝撃的であった。その証拠に「ニンジン倶楽部」の“朝まで激論かい!?”コーナーあてに「新ハードについて」の意見が来るわ来るわ……。ニンジン担当者から、「ハードのことだから＋でなんとかしてくれい」と頼まれ、今回、スーパーグラフィックス（以下SG）の「激論かい!?＋編」を開催することになった。NECHE関係者の方々には、ちょっと頭が痛い「激論」が多いみたいだけど、ユーザーの考えにちょっと耳を傾けて下さい。

AUTO9（宮城県）：SGには失望したな。今は16ビットの時代と騒がれているのに、今だに8ビットのCPUを使ってる。それに音源が全然変わっていない。次のPCエンジンは16ビットになってほしい。

咲（神奈川県）：互換性を考えて8ビットにしたのはいいと思う。それに今は、ゲーム機は8ビットで十分って聞くし、対応ソフトがたくさんあるのはいいんじゃない。

ドラゴン（静岡県）：まあ、8ビットはいいにしても、音源とかが貧弱。あれじゃ、グラフィックが良くても、ゲームの迫力が出ない。

ハヤシライス（愛知県）：そうそう。39800円なんだから、せめてFM音源は欲しい。これでは「大魔界村」の迫力が欠けてしまう。

中三元（大阪府）：あと、SGはマニア用のゲーム機なんだから、ジョイスティックやRGB出力とかも標準装備にした方が良かったのでは？

下倉剛史（大阪市）：ぼくはSGを買ったんだけど、RFコンバーターがどこにいっても手に入らない。周辺機器のことをもっとしっかりしてほしい。

上村誠（東京都）：ぼくもSG買った。で、「バトルエース」をプレイした。スピード感、迫力、回転はスーパーグッドだった。性能は文句ないと思う。

タカ（山口県）：ぼくも基本機能はあれでいいんじゃないかと思う。あれだけV-RAMがあれば、拡大縮小・回転機能がなくても十分やっていけるはずだ。あとはソフトメーカーがガンバッテくれるのを望むだけ。

武蔵（東京都）：ぼくもSGの性能については文句はない。ただ、39800円という値段は問題。ちと高過ぎる。欲しくても買えないよ。オリジナルで「スーマリ」や「シムシティ」に勝てるゲームが登場すれば話は別だけど。ただ、個人的には、旧PCエンジンの方に、もっと力を入れてほしい。

爆風スランプアラレちゃん（千葉県）：時期が早すぎるんじゃない。今持ってるPCエンジン

CHAPTER 3 アーケードゲームは、今、元気があるか?

PCエンジンのゲームに占めるアーケードからの移植の割合は半分以上。

で、そのアーケードゲームなのだが、最近、ちょっと元気がないような気がしないでもない。

ここのところのヒットと言えば、「空牙」(データイースト)、「アエバスター」(金子製作所)といたシューティング。コックピットタイプでは「ファイナルラップ」(ナムコ)といったところ。

昔と比べれば、一般の客も多いし(場所によってはOLもよく見かける)、沈滞しているわけでは決してないのだが……。

編集部内のゲーマーに、最近のゲームセンターのゲームについて聞いてみたところ

「見た目やゲームシステムの新鮮なものが、このところ出てきていない」

「ゲーム内容が複雑すぎ、攻略法をある程度知っていないとスグやられてしまう」

「見た目がむずかしそうでできる気がしない、ムズかしいゲームが目立つ。そういうゲームは一部の常連だけが楽しんでいるみたい」

とのこと。

確かにゲーム人口は増えているのだろうが、ゲーム自体は、シリーズものや高性能ハードや大量なメモリーで「力まかせにグラフィックをぶんまわしている」といった感じのものが多いようなのだ。

メーカーサイドから考えると、シリーズものなら人気もある程度予想できるし、むずかしくてコンティニュー方式にすることでインカム(売り上げのこと)も増える。



新鮮なゲームシステムが必要であることは、「テトリス」(セガ)のヒットを持ち出すまでもなく、どのメーカーも感じているはず。だが、そう簡単にアイディアが出るはずもなく、ハードの性能に頼って、バリバリのシューティングやアクション、あるいは体感ゲームといった今ある人気路線の中で、家庭用ゲームとの差別化を図っている、というのが現状だろう。

アーケードゲームの場合、グラフィックが美しいということを前提条件にして、その上に成り立っているようなところがあるから、ハード性能やメモリー容量とゲーム性は切っても切り離せないもの、だとは思う。が、やはりハードやメモリーにものを言わせたゲームばかりではゲームファンとしては非常に淋しい。

プレイヤー側としては、いろんなゲームをプレイするにつれて、どうしてもゲームに対する慣れが出てくる。その慣れを打ち砕くには、メーカー側ももっと冒険をする必要があるのかもしれない。

家庭用ゲームの場合、メモリーを始め、ハード的にはアーケードには当然かなわない。そのことでアイディアの比重が大きくなるためか、また、家庭用ということで使用環境が変わるためもあってか、家庭用の方がゲームのタイプはバラエティには富んでいる(人気投票結果でもアーケード移植ものは意外と人気薄だ)。だが、家庭用にしても「硬直化」の危険がないわけではない。

アーケード、家庭用、共に冒険し続けてよね。

・THROUGH・THE・NIGHT

イックスに望むこと

に劣等感を抱くようになった人も多いと思うけど……。まあ買ってもいいかなと思ったけど、値段の高さにはまいった。なんとかしてほしい。

関東ROM²層(東京都):ハードよりもソフトが問題なんじゃない。対応ソフトは今「バトルエース」の1本。今後も3本しか予定されていない。ソフト1本1本の出来はいいだろうけど、先のことを考えると不安。ソフト本数と参入メーカー数をまず増やしてほしい。でも、「大魔界村」ほしいよ〜。

三振王(兵庫県):とにかくソフトソーカーを増やしてほしい。あと、専用のCD・ROM²がでるのなら、なるべく安く! やっとの思いでSG買ったんだから、これ以上お金遣わせないで!



と、いったところが代表的な意見、そして感想。PCエンジンのユーザーの中心は中・高校生。SGを持っていない人の間では、39800円は高い、でも欲しい。そんな声が非常に多い。持っている人の間では、もっとソフトを! という声が圧倒的だ。

「マニア向けの商品らしく、周辺機器を充実させ、専用の質の高いソフトを出して!」

これが実現できれば、「高い!」という声も少しは少なくなるのかも……。

SOFT 現時点のSG用ソフトラインナップ

タイトル	発売	コメント
バトルエース	発売中 ハドソン	3-Dシューティング。グラフィックは凄い。
魔動王グランゾート	4月6日発売 ハドソン	美しいスクロールが売り物のアクション。
大魔界村	7月発売予定 NECアベニュー	アーケードからの移植。期待の8Mソフトだ。
ストライダー飛竜	年内発売予定 NECアベニュー	こちらも移植。楽しみにしてる人も多いはず。

CHAPTER 4 ハンディ・PCエンジンを自作。費用は5万円とか…

なにかとウワサのハンディタイプのPCエンジン。その昔12月号の付録で、当編集部も“ポータブルPCエンジン”を制作してみたことがあったが、本誌読者の中にも、ポータブルタイプのものを自作した強者が現われた。

埼玉県の岩井裕孝くん(18)がその人。岩井くんはこのシステムを「クリスタル・ディスプレイ・アウトドア・ゲーム・システム」と呼んでいて、略称はその頭文字をとった“CDAGS”。

で、ここで“CDAGS”の構成要素を紹介してみると……。

ディスプレイとコントロールユニットは「ファミコン・チャンプ」を使用。液晶テレビのマウントはエアーガンから、パッドはPCエンジンとセガのもの。これにPCエンジン（改造してAV出力にしてある）とバッテリーをつなげてできあがり、というわけ。

制作期間はだいたい2ヶ月。こまかいパーツはいろんなものから流用したので、正確にはわからないが、本体が約1万3000円。全体で5万円程度かかったそうだ。

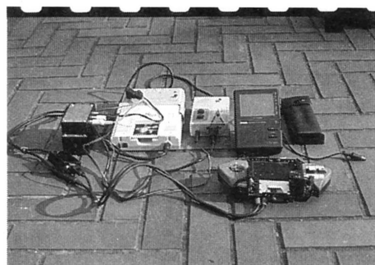
この改造には、電子工作の技術の他に、プラモデル工作の技術も必要で、自作できる人は、そうはいまい。

で、この“CDAGS”を制作して、編集部に報告してくれた岩井くんの真意は、「NECからいつまでたっても小型液晶PCエンジンが発売されないので、任天堂のゲームボーイに対抗して作ってみた。私がこの“CDAGS”を作ったことで、PCエンジンのハンディマシンの発売に拍車がかかることを祈っています」とのこと。

さて、この岩井くんの“CDAGS”をすっきりコンパクトな形でまとめた上に、対戦ケーブル、チューナー端子なども持つという、ハンディタイプのPCエンジン。ここのところ読者間でも話題になっているが、果たして発売時期、価格はどうなるのでしょう、NEC HEさん？



▶マシンを自作した岩井裕孝くん。



◀これがバッテリーを含めたハード一式。



◀こちらはハンディタイプのPCエンジン。

NEWS 続報 NEO·GEOレンタルシステム4月26日よりスタート!!

さて、先月号で紹介した、レンタル形式の新しいゲーム機システム、NEO・GEO。その正式スタート時期が決定したので、続報という形で報告しておこう。

ゲーム機とソフトのレンタル開始日は4月26日。同時レンタルソフトは、先月号で紹介した5タイトル。レンタルショップは、当面の間、ビデオショップの「コスモス」「つたや」チェーンで行なわれる。で、気になるレンタル料金は、今のところ未決定。というのも、この料金については、レンタルショップ側が決定するらしく、SNKサイドでは、「ハードとソフト1本で1泊2日1000円、2泊3日で2000円程度にしてほしい」と要望を出しているそうだ。

また、これらのハードとソフトは購入も可能。4月26日発売でハード5万8000円。ソフトは2万8000円からである。



▶「アーケードゲームのお持ち帰り」を可能にしたレンタル・システム。今後に期待しよう。

ソフト同時リリースは5タイトル



ソフトは「NAM—1975」「ベースボールスターズプロフェッショナル」「麻雀狂列伝」「トッププレイヤーズゴルフ」「マジシャンロード」の5本。順次月1～2本ペースで増えていく予定だ。

PC-ENGINE PLUS

INSIDE OF HIT GAME'S

■人気ゲームの制作過程をレポートする!!

●今月のヒットゲーム

タイトーチェイスH.Q.

タイトー／6600円／発売中



高橋章二氏 ディレクター

「究極タイガー」のディレクションもこの高橋さんが担当。



西山栄氏 プランニング

若手プランナー。操作系統には相当気を遣ったそうだ。

アーケードから移植された「タイトー・チェイスH.Q.」。超速のスクロールと、敵と車をブツけあうという大胆で爽快な設定がPCエンジンユーザーにも大ウケ。
今月のレポートでは、移植の際の苦労にスポットを当て、制作過程を紹介。それにしても、移植というと、まず容量が問題になるのは、どこも同じなのである。

オリジナルの爽快さをそのままPCエンジンに！

昨年アーケードで大ヒットを記録した「タイトー・チェイスH．Q．」。このオリジナルはコックピットタイプの筐体である上に、約20Mの容量のゲーム（なにしろ3－Dだし、音声合成という特徴があったからね）だった。

移植に関しては「1日1回、プレイしてスカッとしてもらえるゲーム」を基本コンセプトにし、爽快感と操作性を重視したそうで、それに伴う苦労を大きい順に挙げてもらったところ…。

「まず問題になったのが、道路をリアルに表現できるかどうか。最初は容量のことを考えて、オリジナルよりも少し斜め上から見たグラフィックにしたんですが、これだとどうも迫力が出ない。視点を上にすれば、敵車を始め、それだけキャラのパターンが少なくて済む分ラクなんですけど、やはりそれではツマラナイ、ということで、オリジナルと同じ角度に戻すことにしました」（高橋氏）

このことで、敵車についていうと、追い越す時は8種類のグラフィックパターンが必要になるなど、かなりグラフィックデータが増加。トンネルを境にしてV－RAMの転送を行う、といったテクニックで対処したそうだ。

次に苦労したのが、難易度と操作性。

「納得できる難易度に調整するのが大変でしたね。途中でゲームオーバーになっても、それまでの爽快感が残り、自分の失敗のせいだな、と納得できる。これって言うのは簡単なんですが、実際にそういう調整にするのって非常に難しいんですよね。違うゲームの制作をしているスタッフに試してもらったりして、期間にして1カ月ほどかかりましたかね。あと、ハンドルがパッドの方向キーに変わったことで、1回押すと車が何ビット動くのが適当かとか、けっこう細かい作業もやりました」（西山氏）

"ナンシーより緊急連絡……"の合成音声にも一苦労。この声については、発売中のゲームミュージックCDからデータをとったそうだが、女性の高い声はノイズが入りやすく、そのままでは使用不可能。ファミコンの音声合成で得たノウハウを利用して、ノイズを取り除きながら聞き取りやすくアレンジしたそうだ。

それから、オリジナルにはなかったエクストラステージ。これは、制作の締切が目前に差し迫ったある日「このままじゃ、業務用をそのまま移植しただけでツマンナイ！」という、スタッフにとっては、まさに鬼のような一言があり、急に付け加えられたという。

「時間もないし、容量も残り少ない。いろんな場所からキャラクターを掻き集め、容量のアキを集め、必死で、PCエンジン版のオリジナルコースを作りあげたわけです」（高橋氏）

PCエンジンなら、かなりアーケードに近いものができるのでは？　と考え挑んでみたというHQの移植。ドライブものは初めてであったことと、実際にある日常的なコースを走るのはゴマカシも効かない分むずかしかったとか。

その努力に報いるためにも、「買った人は是非苦労したエクストラステージをクリアして、真のエンディングを見てほしい」そうだ。

高橋、西山の両氏に、移植をする場合に大切なことは、と聞いてみたところ、

「移植にも2通りあると思いますが、忠実な移植をする場合は、ていねいさ、アレンジが必要な移植の場合は、いい意味で適当さがないと。ゲームを大まかにとらえて、いい所を伸ばすような考え方が大切でしょうね」



▲車をぶつけて……という爽快感がウリ。キミは何人の凶悪犯を逮捕できたか？

●

発売日・価格	90年1月26日・6600円
ジャンル	アクション
容量	3Mbit
ラウンド	6ラウンド(3-Dスクロール)
キャラ数	約50種
制作スタッフ	企画デザインなど含めて10数人で制作

SPECIFICATIONS BOOK

これがPCエンジン版の仕様書！

犯人車

各ステージに対して、1台ずつ設定される。
また、それぞれのステージでスペックが異なる。

シーンクリアへの近道

走行時のロスタイムを少なくする（コースアウトやクラッシュはタイムロスになるので無理をしないでシフトダウン、ブレーキ等で減速した方がよい）。

また、犯人車へ体当りする時は、コーナーの内側から当てるようにする。
カーブの外側から体当りすると自車がはじき出され、コースアウトやクラッシュを起こしてしまう。

タイムアップの警告（BGMが変る）が出されたら、残り時間は15秒しかないので、間に合いそうになかったらターボを使用した方が良い。

犯人車は、後ろからぶつけても横からぶつけてもダメージは同じである。

犯人車の動き

基本的に全ての車とヒットしない様に動く。
又、路外にはみ出さない様にレーンチェンジを行う。
各ステージの犯人車は、3つの特徴を持っていて、ステージごとに能力が異なる（ステージが進むにつれて能力が上がる）。

STAGE	スピード	耐久力	テクニック
1	C	B	C
2	B	B	B
3	AB	B	B
4	A	B	B
5	特A	特A	特A

C…… 劣る
B…… 普通
AB… やや優れる
A…… 優れる
特A… 特に優れる

※ 上図のスピードとは、最高速を表す。

※ 耐久力とは、プレイヤーの体当りに対してどの位耐えられるかを表わす。

自社の業務用からの移植とあって、企画書はA4サイズ10枚程度と簡単。最後のページには隠しコマンドが手書きで記されていたのであった……。



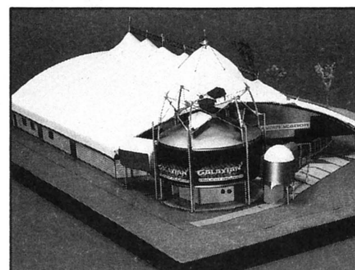
月刊 PCメディアプレス

PC MEDIA PRESS

未来のアミューズメントが見えてきた
国際花と緑の博覧会

ナムコパビリオンを見よ

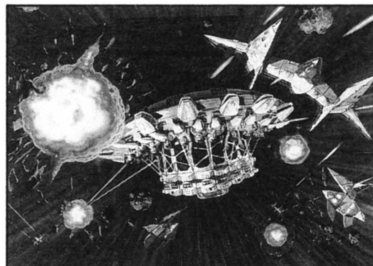
おもしろそうな施設がいっぱいの大阪・花の万博。なかでも、未来型遊園地の実現を目指して出展するナムコのパビリオンはちょっと見のがせないぞ。



ナムコパビリオンの外観。入場したら一直線でここを目指せ！

4月1日から9月30日まで大阪・鶴見緑地で開催される「国際花と緑の博覧会」。このアミューズメントゾーンに、ナムコはビデオゲームの世界を実体験する施設「ギャラクシアン³」「ドルアーガの塔」を含む、未来型遊園地のパビリオンを出展。「ギャラクシアン³」は28名のプレイヤーが宇宙船に乗りこみ、360度大画面の宇宙空間を体験する。コンピュータグラフィック映像で写し出されるエイリアンをビーム砲で撃ち倒していくリアルタイム・シューティングゲームだ。「ドルアーガの塔」は乗りものに乗って、15の部屋をめぐりながら、「魔法の剣」(光線銃)で魔物たちを倒したり、宝物を手に入れたりする、アクションロールプレイングがたのしめるんだ。





パック・イン・ビデオのLCDゲームをプレゼント

パック・イン・ビデオがLCDゲームを発売するぞ。第1弾は「おぼっちゃまくん　友だちんこゲーム」「ゴーストバスターズII」(3月31日発売　各3980円)の2タイトル。それぞれ5名にプレゼントするぞ。



「クラックス」のバッジをさしあげてしまう！

昨年アタリ社がアメリカでヒットさせたパズルゲーム「クラックス」がとうとう日本にも上陸したぞ。今、ゲーセンで大人気になっているので、未体験の人は早目にためしてみてね。この、「クラックス」の日本デビューを記念して、ナムコさんからバッジをプレゼント。目立ちたがり屋の君は即応募だ！



ハドソンテレホンサービス情報

中国地方にお住まいのハドソン・ファンのみなさん、ハドソンのテレホンサービスが4月1日から、広島にも開局することになりました。これでハドソンテレホンサービスは全国で6ヵ所になるというわけ。広島を含む6ヵ所の電話番号を紹介するから、きみの家から一番近いところをしっかりメモしてくれ。これから大作の発売が続くハドソン、情報はこまめにチェックだ。

札幌	011(814)9900
東京	03(260)9901
名古屋	052(264)9200
大阪	06(251)9900
広島	082(814)9900
福岡	092(713)9900

応募のあて先

官製はがきに住所・氏名・年齢・希望賞品名を書いて下のあて先へ応募。しめ切り＝4月27日。

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館　月刊PCエンジン⑤　PCメディアプレス係

●「これがプロ野球'89」ビデオプレゼント当選者発表●

2月号でお知らせしたインテックの「これがプロ野球'89」のビデオプレゼント「巨人奇跡の逆転日本一！」当選者発表でい。

北海道　大村ゆうじ
山形県　前田裕史
千葉県　川原正順
東京都　吉田稔晴
長野県　宮下裕史
兵庫県　三木健司
山口県　田中信宏
高知県　荻野剛史
福岡県　佐田裕幸
大分県　志賀稔弘
ほか90名

今月は大作・話題作がぞくぞく登場!! ゲームミュージック情報

フェイスのゲームミュージックアルバム

フェイスのPCエンジンソフトのゲームミュージック第1弾「麻雀学園〜東間宗四郎登場〜」「武装刑事サイバークロス」(ともに4月1日発売　CD2460円　ポリドールレコード)





最近はPCソフトのゲームミュージックアルバムも増えてきて、CD-ROM²はフル回転ってカンジ。フェイスのゲームミュージック「麻雀学園」では音声合成のパートを集めてラップ風にアレンジした曲がききもの！　このゲームのBGM8曲を収録してるよ。「サイバークロス」では主題歌のボーカルバージョンをはじめ、全9曲を収録。主題歌にはなんと、カラオケモードまでついているんだよ。

交響組曲ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

なにはともあれドラクエⅣであります。ゲームの感動を音楽でも味わってくれ。演奏はNHK交響楽団、作・編曲、指揮はもちろんすぎやまこういち氏。CD2枚組で、収録時間100分の豪華版！



CD3500円 発売中
アポロン音楽工業

ファミコンベスト 悪魔城ドラキュラ

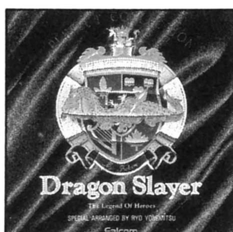
いままでなかったのが不思議、「悪魔城ドラキュラ」シリーズのCDがついに発売されたよ。日本では聴くことのできない米国バージョンやコナミ矩形波倶楽部のアレンジバージョンも聴けるのだ。



CD2800円 発売中
キングレコード

ドラゴンスレイヤー

ドラゴンスレイヤーのオリジナル・サントラ全18曲をCD2枚組で完全収録した、キングレコード入魂の超大作。編曲はイースのアレンジでおなじみの米光亮氏が担当しているんだ。



CD3800円　4月5日発売
キングレコード

ゲームミュージック ベスト・オブ・ザ・イヤー

「月刊ゲーメスト」誌上において、読者の投票で選出されたゲームミュージックのベスト10タイトルをオリジナルバージョンで収録。1ゲーム約7分間のハイライトシーンをいっきに聴けるぞ！



CD2500円 発売中
ポニーキャニオン

イースⅢスペシャル

CDロム版「イース」をプレイして、イースの音楽に感動したって人も多いよね。このアルバムはWANDERERS FROM Ysの全曲をX68000でアレンジして収録。新曲も6曲入ってるよ。



CD2800円 発売中
キングレコード

コナミファミコンミュージック メモリアルベストVOL2

コナミのファミコン・ゲームミュージックのベスト版第2弾。「ツインビー3」をメインに、「エキサイティングサッカー」と「ファルシオン」の3作品、全曲を収録したミニアルバムだ。



CD1500円　4月5日発売
キングレコード

ゲームボーイミュージック

ゲームボーイのアルバムはこれが初めて。収録しているのは「スーパーマリオランド」「テトリス」「ゴルフ」「ソーラーストライカー」の4タイトル。原音を生かしたアレンジバージョンだよ。



CD2500円 発売中
ポニーキャニオン

マージャンギャルズ グラフィティVOL.4

麻雀の老舗・ニチブツさんの最新マージャンギャルを大特集したビデオなのだ。昨年ゲーセンに登場した「トリプルウォーズ」をはじめ、5作品のギャルたちに会える



VHS2800円　発売中
ポニーキャニオン

ついに出た！G・Mの楽譜だぞ

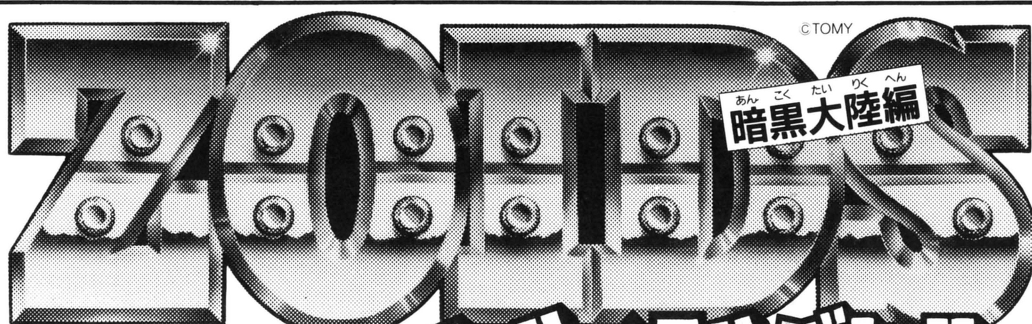
ゲームミュージックでコンスタントにヒットを飛ばすキングレコードが、なんとゲームミュージックの楽譜を発売してしまったのだ。グラディウスⅢの全23曲を完全掲載した「グラディウス全曲楽譜Ⅰ」(2000円)、グラディウスのアーケード3作品、MSX3作品の楽譜「グラディウス全曲楽譜集Ⅱ」(2000円)、ドラキュラシリーズ全5作品72曲の楽譜「悪魔城ドラキュラ全曲楽譜集」(1500円)の3集。

現在レコード店で発売中だ。ゲームクリエイターをめざす人は絶対手に入れた方がいいぞ。楽譜をもとに自分でアレンジしたりすると、ゲーム作りの勉強になるぞ。



小学館

©TOMY



小学館スペシャル

新ゾイドバトルストーリー

■ギル・ベイダー内部大図解
■全92点ゾイドメカ完全カタログ
■オルディオス巨大ポスター
■暗黒軍・共和国軍戦力比較表
■改造ゾイド㊙情報

今、ついに最終決戦！
手に汗にぎる超バトル



AB判/66頁
オールカラー
定価600円(税込)



大好評発売中！ 売り切れせまる！

▼下の申込書でいますぐお近くの本屋さんに申し込んでください。 きりとり線

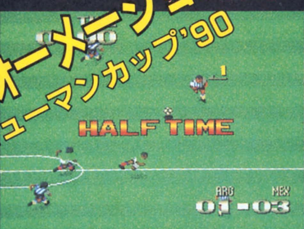
小学館申込書	●書店様へ——書店名をここにご記入のうえ、取次店へご注文ください。(雑誌扱)	小学館スペシャル 定価600円 新ゾイドバトルストーリー 大人気発売中！ を申し込みます。 ●問合せ先——小学館販売部 ゾイド係 ☎03(230)5751	■ご住所 〒 ■TEL ( ) ■ご氏名

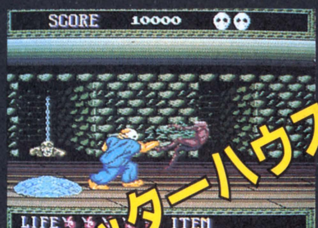
徹底研究











1 スーパー大戦略
2 ネクロスの要塞
3 フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
4 スプラッターハウス

4月に発売される話題作4本を徹底的に研究!! 買ったその日から役に立つ攻略法をわかりやすく紹介するぞ！

SUPER大戦略

マイクロキャビン／4月末発売予定／予価6500円

圧倒的兵器群・広大なマップ! 半永久的に遊べるリアルSLG!!



▼29種類の生産タイプの中から好きなヤツを選んでプレイできる。

▲実際の戦闘をリアルにシミュレート！ アニメがイカスぜっ！

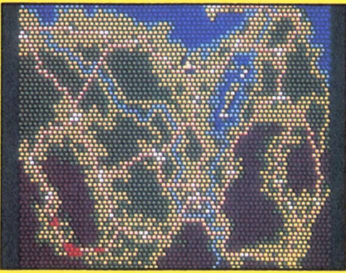
■実在する兵器、軍隊がモデルになっている！

「SUPER大戦略」は、現代戦をモデルとした、ウォーシミュレーションだ。キミは29の生産タイプ（実在する兵器、軍隊をもとに編成されているぞ！）の中から好みの軍隊の司令官となり、さまざまな戦略・戦術を駆使して戦うことになる！ PCエンジン初の本格派！ なんといっても超リアルなゲームなのだ。



◀登場する兵器もほとんど実在するものばかりだ。

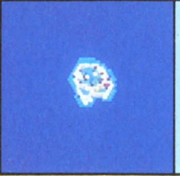
■マップも広大！壮大なスケールで戦いが展開される！



▲縦横64×64ヘックス（六角形のマスのこと）の広大なマップで、思う存分、暴れまくれ！

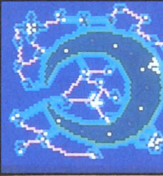
先に発売されているパソコン版に比べて、生産タイプが倍以上になったPCエンジン版。それにともなってマップの数もぐんと増加！ なんと全部で55枚ものマップで遊べるのだ！

No.35 Small Battle



◀まずは手頃なマップで、基本的な戦略を覚えておこう。4人対戦もできるぞ。

No.22 Moon&Star



◀まさに月と星、そのもののマップだ。こんなシャレた遊びもゲームならでは。

（ゲームの流れはこんな感じ）

ゲームの最終目的は、敵のユニットを全滅させるか、敵の首都を占領すること。いずれにしても、そのためにはいくつかの行動を何度かくりかえさなければならない。といっても、基本的には次の6つさえ覚えておけば大丈夫！ 後は効率の良い作戦を自分で見つけてみよう。習うより慣れろ！ってヤツだな。

生産 ①ユニット（兵器）を作らなくては、戦闘もできません。もちろんお金が必要だぞ。

移動 ②ユニットの移動にしてもたくさんの方法があるぞ。地上と空中、どっちが便利かな？

補給 ③どんなに強い戦車も、弾がなくなってはタダの鉄くず。マメな補給を忘れずにね。

戦闘 ④もっともハイなイベントがコレ。敵のユニットをバリバリ破壊したいもんだ。

補充 ⑤戦闘で傷ついたユニットは都市に戻って修理しなきゃ！ と考えるとわかりやすいぜ。

占領 ⑥兵士を使って都市、空港を占領せよ！ 収入が増えるし、補給・補充にも便利だ。

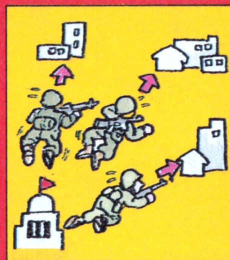
©マイクロキャビン、システムソフト

これだけわかれば、勝ったもドーゼン！
勝利のための基本ポイント5

1《生産》何を生産するかで、戦いの基本方針が決まる！

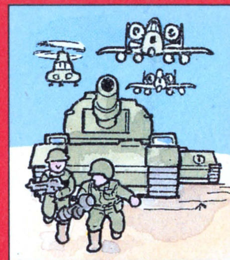
ゲームが始まった時点では、マップの上にはユニットが1つもない。だからまず最初の行動は、自分の部隊を作る生産から始めよう。さてここで、いきなり何を生産すればいいのか？と悩むヒトも多いと思う。もちろん自分の好きな兵器ばかりを生産していってもいいんだけど、それではまず勝てない！　しっかりとした目的をもって生産を進めることが大切なのだ。前半戦の目的は都市を占領して軍事費を増やすこと！　兵員ユニットを中心に、輸送→戦闘→補給ユニットの順で、バランスよく生産していけばいいぞ！

■前半は歩兵を中心に生産！



前半戦の目的はより多くの都市の占領だ。いきなり戦闘になることはまずないので、弱くてもいいから足の速い兵員や輸送ヘリを生産しよう。

■中盤以降はバランスを考えて！



占領部隊の次は、対地上→対航空→補給部隊の順で自分の軍隊を作っていくといいぞ。全てをバランスよく生産していくことが大切なのだ。

■歩兵ユニットは6種類。歩兵の選び方も大切だぜ！

足は遅いし戦闘もニガテだけど占領ならば、おまかせっ!の兵員ユニットは右の6種類。作り過ぎても、少な過ぎてもいけないけど、戦況に応じてうまく使いわけることが大切だぞ！

弱いけどお安いよ！

装備している武器はマシンガン（小銃）一丁のみ！　これで戦車に立ち向かおうなどとは考えないように！　とにかく安いだけがとりえの兵士は、占領だけを目的とした使い捨てユニットなのかも？

歩兵



人民兵



動員兵



ゲリラ兵



高いから強い！

対地ミサイルなど強力な武器を装備させた兵士がコレ。そのぶんだけ移動力が落ちたのが重歩兵。エリート兵は戦闘のプロ集団、足も速い。価格は高いけど、最前線にもっていけば超使えるヤツラだ。

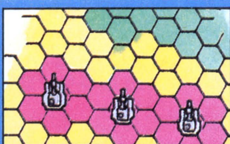
重歩兵



エリート兵

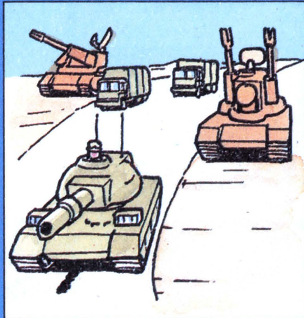


2《移動》弱いユニットには援護が必要！作戦は慎重に！



それぞれのユニットは「支配地域（ZOC）」という場所（ユニットの周囲6ヘックス）をもっている。相手のユニットはここに入ったら、これ以上先には進めない。ZOCを使って壁を作り、弱いユニットを守ってやろうぜっ!

■チームワークで進攻しよう！



相手首都をとりにいくときなどは、装甲の厚い戦車部隊を先頭に、歩兵、輸送部隊、対空車両、輸送車といった並びで突き進んでいき、航空部隊をその支援にまわすといいぞ。

■戦況に応じて輸送方法を選ぼう！

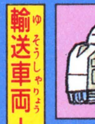
スムーズに兵員ユニットを進めることがゲーム序盤では重要なポイントのひとつ。いずれにしても援護の部隊をつけてやることがより安全に進む方法だ。

トラック＋歩兵



▲序盤戦で役に立つ、もっとも安価なコンビ。戦闘は不向き。

輸送車両＋重歩兵



▲戦闘能力バツグン。敵の都市を奪うときにはコレがベスト！

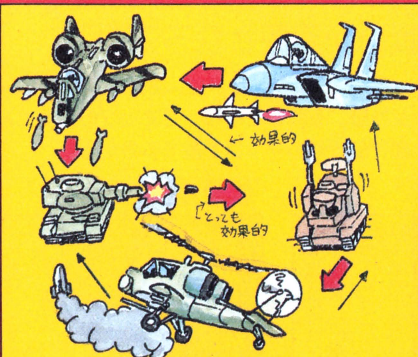
輸送ヘリ＋歩兵



▲速さ一番!!遠くの都市をとりにいくときはオススメ。

3《戦闘》力まかせはダメ。こんなところに気をつけて戦え！

戦闘では、武器の強さ、地形の状態、経験値など、さまざまな要素が影響している。うまく戦闘をおこなえば弱いユニットで、強力なユニットを破壊することも可能なのだ。



■ユニットの相性をつかもう！

各ユニットにはそれぞれじゃんけんのような強弱関係があり、それをよ〜く考えてから戦闘をするようにしてくれ。これは戦闘における一番大切なことだからね。

■地形を生かせ！

同じユニット同士の戦いでも、地形によって相手から受けるダメージが大きく変わってくる。常に有利な地形で戦うようにしよう。



■武器の選択も大切だぞ!!



相手が航空ユニットなら対空用の武器、地上ユニットなら対地武器というふうに、敵に合った武器で攻撃するよう使い分けることも大切！

4《補給・補充》ユニットも腹がへっては戦ができないのだ!

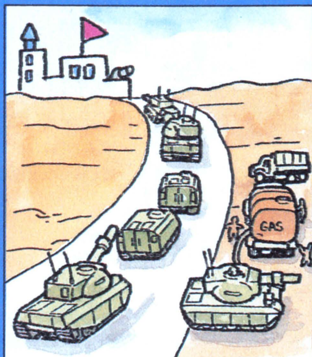
どんなに強力な戦車でも、弾がなくなればタダの鉄くずとなり、マッハ2で移動する飛行機も、ガソリンが切れたら墜落するのみ。そんなマヌケなことのないように移動の前には必ず補給を行っておくべき。

■補給車はこんなぐあいに使おう!

補給は補給車と自軍の都市の2つから受けられる。都市の少ないマップや、敵地にのり込むときには補給車を最後尾にでも連れていくこと。また、最前線と首都の中間地点にも一台置いておくと何かと便利なのだ。



◀補給車に隣接する6つのユニット全てが補給をうけることができるのだ。



■補給・補充基地として都市、空港はとても大切!

補給車のように移動することはできないけど(当たり前か)、同じように補給をうけられるのが都市、空港。さらに補給だけでなく、補充もできるというメリットもある。また、VTOL以外戦闘機と攻撃機は空港でしか補給できない。占領し忘れないようにね。

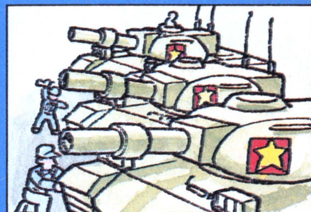


▲収入を得られる、補給・補充もできるといいことづくめ。

▲他では戦闘機、攻撃機は補給・補充をうけられないぞ!

■マメな補充がユニットを強くする!

前にも述べた通り、各ユニットには経験値があり、その効果は絶大である。戦闘で頭数が減ってしまったら、都市・空港で補充をうけなくてはいけないけれど、実は補充された兵器の経験値はそのままなのだ。このことをよく頭にいれて、マメに補充すれば、より強力な部隊が作れるぞ!



5《占領》これにも順序や頭のいいやり方ってのがある!



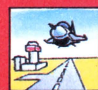
占領は兵員ユニットによって行われるが、単にガムシャラに兵士を突撃させてもダメなのだ。

■占領のやり方にも順番がある!

①ゲームの前半戦ではより多くの都市、空港をスピーディに占領していかなければならない。②都市、空港は超大切な戦略の拠点となる。——この2つのことはさんざん説明してきたので、十分に分かってもらえたと思う。それは相手にとっても同じことなので、中立と相手側の都市の両方が占領できる場合、まず相手側の都市からとるようにしよう。



▲一番初めは都市をとること。



▲中盤以降は空港も大切だぞ。

■敵首都はこうやって奪おう!

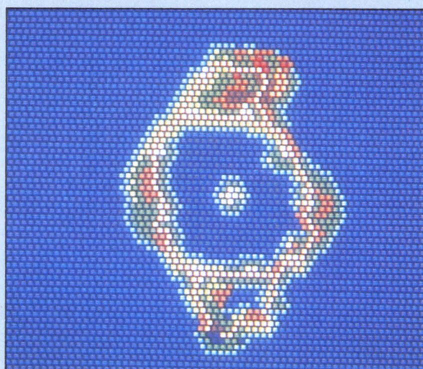
相手の首都を占領するためには、首都付近の敵戦力をいかに抑えるかがポイントだ。そこで少しでも相手ユニットの数を減らすよう、相手の生産ヘックスの上に自軍のユニットを置いてしまおう。これで相手の生産はストップするぞ。



▲生産ができるのは首都の周囲6ヘックスと首都から5ヘックス以内の都市、空港だ。そこを抑えるべし!

実戦編 実戦で戦略・戦術をマスターしよう!!

MAP.2 CALDERA CAMPAIGN



ブルー	都市	4	レッド	都市	4	中立	都市	24
	空港	2		空港	2		空港	6

先月号でカンタンに1面を紹介したので、今月は2面の「CALDERA CAMPAIGN」の攻略法を紹介するぜ! ここも1面と同じでブルー軍とレッド軍の2ケ国対戦のマップだ。ただ1面と違う点は、都市、空港の数が両軍とも同じで、戦略、戦術がより重要になってくるということ。このマップをクリアできたら、もう初心者卒業といえるぞ!

■中央の島を奪取せよ!



▶輸送ヘリ+重歩兵でバッチリ占領。

見るからに何かありそうな中央の小島。作戦上の重要な拠点となるので、早めに占拠することが大切なのだ。

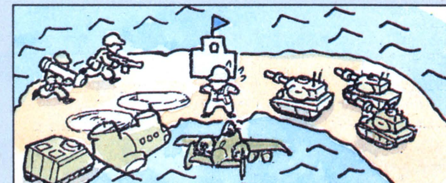
何を生産するか?

3方向にむけて輸送部隊を作成。左→歩兵+トラック、中央→ヘリ+重歩兵、右→輸送車+歩兵で行くといいぞ。



■三方向から包囲作戦!!

中央の小島さえ奪ってしまえば後はしめたもの。左右から同時に陸戦部隊を進攻させていき、中央の空港を拠点に、攻撃機で爆撃をかけるようにすれば確実に勝てるはず。



生産タイプは29種類！キミの好みのタイプを選ぼう！

大国ならば安心！初心者のヒト向け！

米ソの2国はダレでも知っている超軍事大国！攻守ともにバランスがとれていて、初心者向き。

アメリカ1

アメリカ陸軍と空軍がモデルになっている。その超一流の兵器群（F―15イーグル・M1エイブラムズなど）を使ってラクラク勝利！

アメリカ2

海軍と海兵隊がモデルだ。航空戦力は優れているが、対空車両はアメリカ1以上に貧弱。兵員も値のはる兵しかいないのが難点！

ソビエト

さすがは東側の中心国。優れた兵器がバランスよく、しかも大量にそろっているのだ。T―80がオススメ。

質より量で勝負！マニアックなキミはコレ！

もう完全にユニットの性能には頼れない。物量作戦で攻めて攻め抜くしかない。上級者向けですな。

チュウゴク

これといって強い兵器があるわけでもないチュウゴク。あえて特徴をあげるとすれば、兵器が安い！　この一言に尽きる。何を作っても弱いので、量で攻めていくしかないんじゃない？

ベトナム

世界の旧式ばかりを集めたなんともなさけない生産タイプ。ただゲリラ兵の移動力が4と兵員ユニットの中で最速！ここんところが世界に誇れる唯一の点なのでは？

キタチョウセン

ひと通り旧式で決めてみました。といわんばかりの生産タイプだ。左と同様にこのテの国で勝つためにはよほどの経験をつんだヒトじゃないとムリ。それだけに勝つと本当にウレシイぞ。

いま日本がおもしろい！

みなさんご存知の自衛隊だ。意外と強かったりするぞ!!

ニッポン

ニッポンは島国だから、制空権をとられるとスグ本土爆撃を受ける――そんなワケで、特に戦闘機や対空車両が強くなっています。

ヘイセイ2ネン

ヘイセイ2年の場合、まだ実戦配備されていないようなものばかり。FSX、90式戦車、91式歩兵戦闘車、どれを買っても超使える！

少数精鋭・近未来兵器を操ろう！

とにかく値段が高いのだが、性能の方も一騎当千！ムチャクチャ強いときてる。夢があってよろしい！

サイシンエイ

世界各国の最新（というより近未来だな、コレは！）の兵器ばかりを集めた最強の軍隊なのだ。欠点は値段が高いので、簡単に量産できないことぐらいで、後は何をとっても強い、強い！

イスラエル

さまざまな国の兵器がまじったイスラエル。それでいて、自国製のものも数多く生産している。通のヒトは大抵、このタイプで遊ぶ？

US1990

現実的な最新兵器、または現役バリバリの優秀なユニットばかりを集めてできたのがこの生産タイプ。実用性もたっぷりの軍隊だぞ。

超サイバー兵器群！「FUTURE」!!

PCエンジンオリジナルの架空の生産タイプがこのFUTURE、未来の兵器群なのだ。コレで遊ぶタメには、あるコマンドを入力しなければならない。でも出し方はまだ秘密！

個性あふれるその他17の生産タイプ！

上で紹介したヤツ以外にもさまざまな生産タイプがある。ここでは簡単にその残りの17タイプの特徴を解説するぞ。それから、最後に付いている★マークの数が多いほど、その国は強くて扱いやすいと思ってくれ！

ニシドイツ　最近何かと話題になっているニシドイツだ。この国は地上ユニットの充実ぶりが有名で、例えばレオパルド2は、世界でも1、2を争うほどの強力な戦車なのだ。★★★★

イギリス　なかなかの精鋭が勢ぞろいしている、バランスのとれた生産タイプ。対空車両がRCM748レイピアだけなのが残念だけど、十分、他のユニットでカバーできるぞ。★★★

フランス　いちおうバランスはとれているけど、これといって強力なユニットが全然ないのだ。安価なわりには使えるAMX―10RC、ローランド2なんかはオススメできる。★★

スウェーデン　自国で兵器を開発しているので、とにかく安くて個性的!?　それでいて使える。でも決め手となるユニットがないので、上級者でなければ、かなり扱いにくいと思うよ。★★

ワルシャワ　いわゆるワルシャワ条約機構軍のこと。一昔前のソ連軍といった感じのユニットばかりがそろっている。それでも航空戦力をのぞけばまあまあの強さといえるかな。★★★

アラブ　石油産出国として有名だが、ゲーム中ではあまりパッとしない生産タイプなのだ。オススメのユニットはBMP―1ぐらいなもので、他はまるっきり使えないかも。★

イスラエル2　PCエンジン版で初登場した生産タイプ。基本的にはイスラエル（1）に近い内容なのだが、生産できるユニット数が減っている、弱くなっているとイマイチ。★★

シリア　この国もワルシャワと同じく、ソ連から兵器の供給をうけている。その為、やはりソ連のお古といった内容なのだ。それでも航空戦力以外はまずまずのものだぞ。★★★

エジプト　国際情勢のせいもあって、なかなかの顔ぶれがそろった面白い生産タイプとなっている。多種多彩なユニットが生産できるだけがとりえのような気もするけどね。★★★

リビア　中近東にありがちな生産タイプの国かな？それなりの兵器がバランスよく作れるのだ。ここで航空戦力の要となるのがミラージュF1。MiGは全くいらないぞ。★★★

イラン　年中ドンパチやってるだけあって、軍備も小アメリカ軍といったところ。また重歩兵、動員兵、人民兵の3種類の兵員が生産できる珍しい生産タイプでもある。★★★

イラク　こちらはソビエト型の生産タイプで対抗。といっても、やはりバランス重視の決め手に欠ける生産タイプ。安価で何でもかんでもそろうという点は高く評価できる？★★★

アルゼンチン　コストパフォーマンスに優れたユニットの目立つムダのない生産タイプといえる。特にオススメは、スカイホーク、テレダインAGSといったところか。★★★★

カンコク　意外とこの国は少数精鋭の生産タイプだ。アメリカの強力なユニットの大部分が使えるぞ。特に注目すべきはM1エイブラムズ。これが量産できたらしめたもの！★★★★

US1960　名前からして旧式のユニットがズラズラと並んでいそうな生産タイプ。実際その通りなんだけど、まだまだ使えそうなものもあるし……なんとかなりそうかな？★

ヨーロッパ　ヨーロッパ諸国の力を結集したらこうなった。超一流の兵器がバランスよく生産できる、非常に扱いやすい生産タイプなのだ。オススメはEFAなどたくさん。★★★★★

NATO　ワルシャワには負けない！大戦略の世界ではまず勝てます。EFAだって作れちゃうし、トーネードIDSもお買得。ただ戦車類がイマひとつ平凡かなァ…。★★★★

※モデル国名の表記は、ゲーム内の表記に準じています。

全兵器ユニット一覧表

SUPER大戦略に登場する全ての兵器データを一挙に紹介!! キミの攻略の手助けとなること間違いナシの便利な一覧表だっ！ 表の見方は、上からユニット名、1ターンに移動できるヘックス数、燃料の最上限数、装備している武器の種類とその弾数となっているぞ。また一番下の欄にあるのが、各ユニットの戦闘能力を10点満点で評価したもので、"／"は攻撃不可能ということ。

戦闘機

最も高価なユニット、空中戦ではピカイチの強さだぞ！ 対空車両だけは気をつけろ！

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
F-4ファントムII	14	60	AAM⑧	機関砲③	3	1	5	3	1	3
F-14トムキャット	14	70	AAM⑧	機関砲③	6	2	9	4	1	3
F-15イーグル	14	70	AAM⑧	機関砲④	6	2	7	4	1	3
F-16F.ファルコン	14	60	AAM⑥	機関砲②	7	2	7	4	1	3
MiG-21フィッシュベッド	13	50	AAM②	機関砲⑤	2	1	3	3	0	1
MiG-23フロッガー	14	50	AAM⑥	機関砲③	3	1	5	2	0	1
MiG-29ファルクラム	14	50	AAM⑥	機関砲④	6	2	7	4	1	3
MiG-31F.ハウンド	15	50	AAM⑧	／	3	1	9	／	／	／
Su-27ブランカー	14	50	AAM⑥	機関砲③	4	1	7	3	0	1
フォージャー	12	40	AAM④	機関砲⑤	1	0	4	5	0	5
ミラージュIII	14	50	AAM③	機関砲⑤	4	1	5	3	2	4
ミラージュF-1	14	55	AAM⑤	機関砲④	5	1	4	3	2	4
ミラージュ2000	14	65	AAM④	機関砲⑤	5	1	5	3	2	4
IAIクフィル	14	50	AAM③	機関砲⑤	5	1	5	3	2	4
サーブ35ドラケン	14	50	AAM⑥	機関砲③	3	1	5	3	1	2
サーブ37ビゲン	14	55	AAM④	機関砲③	4	1	5	3	1	2
ハリアー	12	45	AAM④	機関砲③	4	1	7	6	2	7
トーネードADV	14	50	AAM⑥	機関砲③	6	2	7	3	2	4
F-104スターファイター	13	50	AAM④	機関砲④	2	0	4	2	1	3
EFA	14	70	AAM⑧	機関砲④	7	2	7	3	2	4
フィンバックB	14	50	AAM②	機関砲③	2	1	3	3	0	0
F-19	14	65	AAM⑥	機関砲③	8	4	7	4	1	3

攻撃機

ビューンとひとっ飛び。地上兵器の破壊が得意で、戦闘機以外にはまず負けません！

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
IAIラビ	13	60	爆弾③	機関砲④	4	1	4	3	7	8
サーブJAS39グリペン	13	60	爆弾③	機関砲④	4	1	4	3	7	8
F-18Aホーネット	13	50	爆弾③	機関砲④	5	2	4	4	8	8
A-4スカイホーク	11	60	爆弾③	機関砲⑤	1	0	1	2	6	7
A-6イントルーダー	11	60	爆弾⑤	／	1	1	／	／	7	8
A-7コルセアII	11	70	爆弾⑤	機関砲⑤	2	1	2	3	7	8
A-10サンダーボルトII	10	40	爆弾④	機関砲⑨	1	1	1	3	9	9
ジャギュア	13	50	爆弾③	機関砲⑥	2	1	1	3	7	7
シュペルエタンダール	11	50	爆弾②	機関砲⑥	1	0	1	3	7	7
三菱F-1	13	50	爆弾②	機関砲⑤	3	1	3	3	7	8
アルファジェット	11	40	爆弾②	機関砲④	1	0	1	2	6	7
Su-24フェンサー	13	60	爆弾⑥	機関砲④	2	1	0	2	7	8
Su-25フロッグフット	11	40	爆弾②	機関砲⑧	1	1	0	2	7	8
Su-17フィッターC	13	45	爆弾③	機関砲④	2	0	0	2	5	6
F-111アードバーク	13	75	爆弾⑨	AAM②	2	2	3	／	9	9
FSX	13	65	爆弾④	機関砲⑥	6	3	3	3	9	9

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
MiG-27フロッガー	13	60	爆弾③	機関砲⑤	2	1	0	2	7	8
ファンタンA	13	40	爆弾②	機関砲④	2	1	2	3	6	7
トーネードIDS	13	50	爆弾⑦	機関砲③	3	2	3	3	8	9

攻撃ヘリ

航空ユニットとしては値段も安くかなりの攻撃力をもつヘリ。敵の主力戦車をぶっとばせっ！

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
ホッカム	8	65	AAM⑥	機関砲③	2	2	3	7	4	9
AH-64アパッチ	7	60	ATM⑧	機銃④	1	4	0	2	7	6
AH-1ヒューイコブラ	8	45	ATM④	機銃④	1	3	0	2	6	6
PAH-1	7	50	ATM⑥	機銃④	0	2	0	2	6	5
ガゼル	7	50	ATM④	機銃④	0	1	0	2	6	6
Mi-24ハインド	8	50	ATM⑧	機銃④	0	2	0	2	6	4
Mi-28ハボック	7	60	ATM⑧	機銃④	1	3	0	2	7	6

輸送ヘリ

兵員ユニットの輸送をテキパキこなす安価なヘリ。値段も戦闘能力も結構いけますよ。

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
Mi-8ヒップ	7	50	ロケット弾④	機銃④	0	1	0	1	2	4
Mi-17ヒップH	7	50	機銃⑥		0	2	0	2	1	4
オスプレイ	7	50	AAM②	機関砲③	2	2	2	5	2	5
UH-1イロコイス	7	45	機銃⑥		0	1	0	2	1	4
UH-60ブラックホーク	7	45	ロケット弾②	機銃④	0	1	0	2	3	7
シュペルピューマ	8	60	機銃④		1	2	0	2	1	4
リンクス	7	55	ロケット弾②	機銃④	1	2	0	1	2	7

戦闘車両

いわゆる戦車のこと。常に前線で活躍するユニットだろうね。極力、高いものを買うように！

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
M1エイブラムズ	7	44	戦車砲⑦	機銃④	2	6	0	1	8	7
M60パットン	6	50	戦車砲⑨	機銃④	1	4	0	1	7	6
T-80	7	50	戦車砲⑦	機銃④	2	6	0	2	7	7
T-72	6	55	戦車砲⑦	機銃③	1	5	0	1	7	7
T-64	6	55	戦車砲⑦	機銃③	1	5	0	1	7	7
T-62	5	45	戦車砲⑦	機銃③	1	4	0	1	4	6
レオパルド2	7	55	戦車砲⑧	機銃④	2	6	0	1	8	7
レオパルド1	6	60	戦車砲⑨	機銃③	1	3	0	1	6	6
チャレンジャー	7	38	戦車砲⑧	機銃④	2	7	0	1	7	7
チーフテン	6	40	戦車砲⑨	機銃③	1	6	0	1	7	7
センチュリオン	5	38	戦車砲⑨	機銃③	1	3	0	1	5	6
90式戦車	7	40	戦車砲⑧	機銃④	2	6	0	1	7	7
74式戦車	6	40	戦車砲⑧	機銃④	1	4	0	1	7	6
61式戦車	5	38	戦車砲⑧	機銃③	1	2	0	1	6	6
AMX-30	6	55	戦車砲⑧	機銃④	1	4	0	1	6	7
メルカバ	6	50	戦車砲⑨	機銃④	2	5	0	1	6	8
Sタンク	6	39	戦車砲⑧	機銃④	1	4	0	1	6	7
69式戦車	5	50	戦車砲⑦	機銃③	1	4	0	1	5	6
BRDM-2	8	75	ATM⑤	機銃④	0	0	0	1	8	5
AMX-10RC	8	60	戦車砲⑦	機銃④	0	0	0	1	5	5
スコーピオン	8	64	戦車砲⑦	機銃④	0	3	0	1	4	5
テレダインAGS	8	50	戦車砲⑧	機銃④	0	3	0	1	7	7
ヤグアル2	6	40	ATM⑨	機銃③	1	4	0	1	8	5
IKv91	7	43	戦車砲⑥	機銃③	0	3	0	1	6	6
62式軽戦車	5	50	戦車砲⑦	機銃③	1	3	0	1	5	4

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
PT-76	6	38	戦車砲⑦	機銃④	0	2	0	1	4	4
60式無反動砲	6	35	戦車砲⑧	機銃④	0	0	0	1	5	4
AMX-13	6	40	戦車砲⑥	機銃④	1	2	0	1	5	5
M-901	6	48	ATM⑧	機銃④	0	1	0	1	8	5

対空車両（たいくうしゃりょう）

敵の航空ユニット（特にヘリ）をバンバン撃ち落としてやれ！でも戦車相手だと……ペケ!!

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
ADATS	8	50	SAM⑧	機関砲④	3	2	7	8	6	4
ARMAD	6	40	SAM④	機銃③	4	1	7	7	1	5
63式対空自走砲	5	40	機関砲⑥	／	2	0	4	5	1	5
ゲパルト	7	55	機関砲⑧	／	3	1	6	8	4	6
ローランド2	7	50	SAM④	機銃②	4	3	7	9	1	3
DCA30	6	35	機関砲⑧	／	3	2	5	7	3	6
87式対空自走砲	7	40	機関砲⑧	／	2	3	6	8	3	6
SA-9ガスキン	8	75	SAM④	／	3	0	6	8	／	／
SA-8ゲッコー	6	60	SAM⑥	／	3	0	6	8	／	／
SA-13ゴーフル	6	45	SAM④	機銃③	3	0	7	9	1	3
ZSU-23-4シルカ	5	35	機関砲⑧	／	2	0	4	6	3	6
M48チャパレル	6	50	SAM④	／	3	0	6	8	／	／
RCM748レイピア	6	48	SAM⑧	機銃③	3	0	6	8	1	3
81式対空ミサイル	7	45	SAM④	／	3	0	7	9	／	／
M163対空砲	6	48	機関砲⑥	／	1	1	4	6	3	6
ZSU-X	6	50	機関砲⑧	／	3	2	6	8	5	8
クロタル	7	50	SAM④	／	3	0	7	9	／	／

輸送車両（ゆそうしゃりょう）

足の遅い兵員ユニットを、素早く敵地に送り込む（輸送する）ためのユニットがコレなのだ。

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
91式歩兵戦闘車	7	50	ATM③	機銃⑥	1	3	0	1	8	5
77式兵員輸送車	6	48	機銃⑥	／	0	0	0	1	2	5
M2ブラッドレー	6	48	ATM②	機関砲⑤	0	3	0	2	8	6
マルダー	7	60	機関砲⑤	機銃④	1	3	0	2	3	6
MCV80	7	50	機関砲⑤	機銃④	0	2	0	2	3	6
BMP-1	7	50	戦車砲⑦	ATM①	0	2	／	／	6	6
BMP-2	6	50	ATM①	機関砲⑥	0	2	0	1	6	6
AMX-10P	6	45	機関砲⑤	機銃④	0	2	0	2	3	5
Pbv302	6	35	機関砲⑥	／	0	1	0	1	2	6
M113	6	45	機銃⑤	／	0	1	0	1	1	5
73式装甲車	6	35	機銃⑤	／	0	2	0	1	1	5
LVTP-7	7	48	戦車砲⑨	機銃④	0	1	0	1	2	5
トラック	6	80	機銃⑤	／	0	0	0	1	1	3

補給車両（ほきゅうしゃりょう）

隣接する車両、ヘリ、VTOL機に対して、燃料、弾薬の補給のできる唯一のユニットだぞ！

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
補給車	6	80	機銃⑥	／	0	0	0	1	1	3

兵員（へいいん）

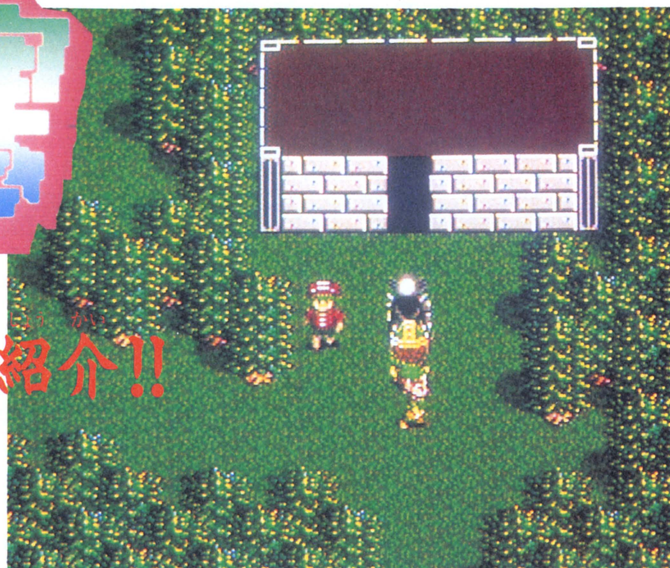
弱い、遅い、安いの3拍子！なんだけど、都市、空港の占領には絶対不可欠なんだよね。

ユニット	移動力	GAS	武器1	武器2	対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
歩兵	3	70	小銃⑧	／	0	1	0	0	1	4
重歩兵	2	60	ATM④	SAM④	0	0	4	6	5	2
エリート兵	3	80	ATM④	小銃⑥	1	2	0	0	6	6
動員兵	3	50	小銃⑥	／	0	0	／	0	0	3
人民兵	2	50	小銃⑥	／	0	0	／	0	0	2
ゲリラ兵	4	50	小銃⑥	／	0	0	／	0	0	3

ネクロスの要塞

アスク講談社／4月20日発売／6800円





全6章のポイントを一挙大紹介!!

随分と待たされた気がするけれど、期待の新作RPG『ネクロス』がついに出る!! そこで、以前にも紹介したストーリーとゲームの特徴を、もう一度おさらい。そして、全6章の攻略ポイントまで、一気に公開しちゃうのだ。これさえ読めば、必勝本はもういらない。さあ、一緒に"ネクロスワールド"の冒険へ出発しようぜっ!!

まずは「ネクロス」ワールドのおさらいから…

ネクロスの復活を阻止しろ!

GAME STORY

我々の世界と違う場所、違う時代……

タンキリエ王国を中心とした大陸では、暗黒の魔術師ネクロスが復活しようとしていた。彼の7人の弟子たちが、ネクロス復活にむけて暗躍を始めていたのだ。

かつての戦いで王国を救った8勇者は、まだこの異変に気づいていなかった。そして━。



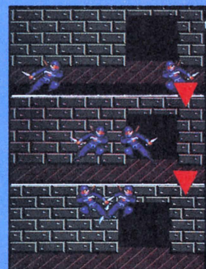
▲一度は倒したネクロス。だが、さらに力を増して甦ろうとしている。



ゲームの3大特徴

1 シネマチックウォーシーン

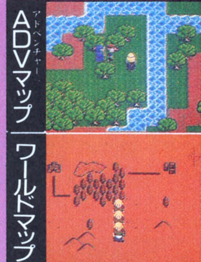
最大の特徴が、この映画的戦闘場面。バトルの時、敵、味方が入り乱れて、ガンガンアニメしてくれるんだ。かなりスピーディーなので、アキもこないぞ。



◀各キャラごとに、2種類以上のパターンがある。これはスゴイ!

2 ツインマップ方式

各冒険フィールド間の移動は、サブ画面（ワールドマップ）を使って行なわれる。"マリオ3"などアクションゲームでは、もうお馴染みの方式だ。これなら、無駄な移動時間や戦闘を、大幅に短縮できるんだ。



ADVマップ／ワールドマップ

3 全6章のオムニバスシナリオ

シナリオは、オムニバス方式。全6章の冒険が楽しめる。章を進めるごとに、敵の陰謀が次第に明らかになるぞ。章ごとに違うパーティーが組めるのも魅力だ。



◀別々の物語が次第につながっていくぞ。

▶後半の章では、アイテムも強力になる。

第1章 真夜中の訪問者

次々と消える村人たち 巨大な陰謀の気配が…



1-1 リオアウの村



最初の主人公は、傭兵マーシナリー。彼の立ち寄った村では、謎の失踪事件が起きていた。

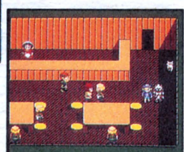


村長や美少女マリンに頼まれ、事件解決に乗り出すマーシナリー。冒険の始まりだ。

1-2 フィポナの森～白馬亭



まずはフィポナの森へ。怪物がうようよいるぞ。仲間を見つけるまで、あまり奥に進むと危険だ。



森の北側を抜けて白馬亭へ。1階の酒場で情報を集めて2階の宿屋へ。ここには……。

1-3 ナイトの町～北のほこら



あるイベントをクリアすると、ナイトの町へ行ける。だが、8勇者の一人ナイトは、病で倒れていた。



ナイトの病気を治すには、マージの魔法が必要だ。北のほこらへ探しに行こう。

1-4 仲間を探せ



北のほこらは危険なダンジョンだ。だが、マージの手掛りがつかめるはず。薬草を持って出発だ。

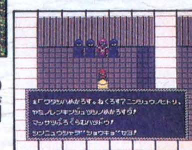


もう一人の仲間アマゾンが見つかるのは、一章の終盤だ。ボスと戦う前に、必ず見つけろよ。

1-5 伯爵の館



フィポナの森の南、伯爵の館に1章のボスがいるぞ。ここに来るには、あるアイテムが必要だぞ。



中にいるボスは、7弟子の一人メカロスだ。こいつを倒せば、1章はクリアだが…。

CHECK POINT

第1章のカギを握っているのは、リオアウの村長、そして白馬亭で出会うシルヴィアという女性だ。新しい情報やアイテムを手に入れたら、一度行った場所に戻り、話したり、使ったりしてみよう。



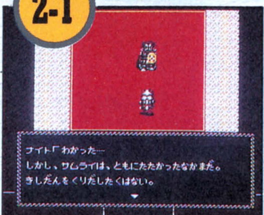
▲謎の女性シルヴィアの正体は？　▲リオアウには、秘密があるのだ。　▲森の中には、味方の妖精もいるぞ。

第2章 裏切りのブルース

8勇者の中から裏切り者がでた!?



2-1 ナイトの町

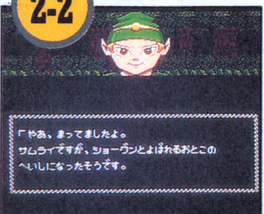


"8勇者の一人サムライが、ネクロス軍に味方している!?" 真相を知るため、ナイトが出陣するぞ。



2章では、最初からパーティーが組める。ドワーフを連れて出発しよう。

2-2 魔の森～リオの村



魔の森に入ったら、南の方を探してみよう。もう一人の仲間エルフもパーティーに加わってくれるぞ。

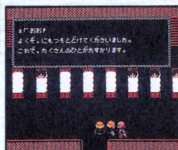


リオでは、商人の服とローブを必ず買っておくこと。これがないと先で行き詰まるぞ。

2-3 怪物の砦～シドの村



商人に変装して怪物の砦へ。敵は襲ってこないので、全員から情報を聞いておこう。



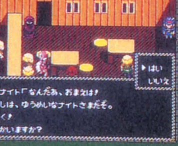
シドは怪物の攻撃で廃墟と化していた。村の南には、敵の本陣があるが入れないのだ。

2-4 ニセナイト現わる？

8勇者ナイトは人気者。この人気を利用しようとする、とんでもない奴が現れるぞ。ニセナイトだ。ニセ者のせいで、ナイトの人気も急降下。こらしめたいが、なかなか会えないのだ。見つけられれば、ストーリーが急展開するのだが……。



◀リオの村ではナイトは嫌われ者。さてはニセ者が。



2-5 敵の本陣



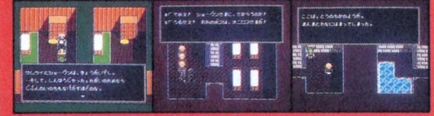
2章のクライマックス。舞台は敵の本陣だ。幾層もの塔と地下迷宮が待っているぞ。



本陣で、ついにサムライ発見！ だが、剣を抜いて襲ってくる。どうする!?

CHECK POINT

2章では、やり残したことがあると先の村には進めない。行き詰まったら、何度でも前の場所に戻ること。一人一人としっかり話せば、必ずヒントは見つかるはずだ。面倒がったらダメだよ。



▲ショーグンとは何者なのか？　▲2章の弟子は、オニロスだ。　▲罠にかかると迷宮に落とされる？

第3章 消えたバーサーカー

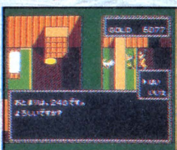
8勇者に集結命令が…だが、バーサーカーが消えた?



3-1 エルフの森



7弟子の陰謀が発覚し、8勇者に招集命令がかかった。だが、バーサーカーが行方不明に!



動物と話せるエルフ、勇者として復帰したサムライが、バーサーカー捜索に出発する。

3-2 精霊の森~教会



バーサーカーの足取りを追って、旅を続ける2人。だが、またも事件に巻き込まれてしまうのだ。



教会では神父さんから情報がもらえる。先の2つの村は、急に仲が悪くなったらしいぞ。

3-3 西の村、東の村

西、東の2つの村。ムードは、かなり険悪で、エルフたちも敵の村のスパイあつかいされる始末だ。人間たちの情報はあてにならない。ここでは、動物たちに話を聞くのが一番だぜ。ネコによると、占い師が怪しいが……。



◀西の村。東の村の悪口ばかりだ。

◀東の村でも同様。西の悪口の花ざかり。

3-4 マジョロスの塔

占い師が住むという塔に行ってみよう。カギが掛かっているが、2つの村を調べれば、入る方法が見つかるはずだ。

中にいる占い師の正体は、7弟子の一人マジョロス! この事件にも、やはりネクロス軍の陰謀がからんでいたのだ。



◀バーサーカー抜きでマジョロスに勝てるか!?

3-5 湖の城

マジョロスの塔を調べると、湖の城への入口が見つかるはずだ。ここで、やっとバーサーカーを見つけることができるぞ。そして、この城のダンジョンの奥に、第3章の本当の敵が隠れているのだ。ネクロス軍の真の目的を暴き出そう。



◀迷宮状の城内を抜け、敵の正体、目的を暴け。

CHECK POINT

第3章には、頭を悩ませるような謎は、あまりないだろう。ただ、バーサーカーがギリギリまで見つからないので、戦闘が苦しいはずだ。エルフの防御呪文、サムライの必殺技を有効に使おう。



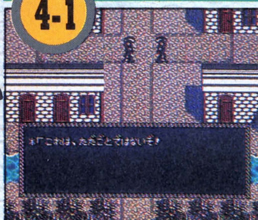
▲村を仲直りさせる方法はあるのか。 ▲塔のカギは商人が持っている? ▲マジョロスには悲しい秘密が…?

第4章 閉ざされた進路

メカロスMK-IIのワナに8勇者大ピンチ!!



4-1 タンキリエ王国



8勇者ついに集結。だが、ネクロス軍の攻撃も本格化する。大陸中が、異常気象に襲われたのだ!?

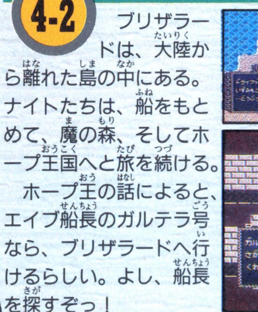


異常気象の原因は、ブリザラードにある。ナイト、アマゾン、マージが出発するが…。

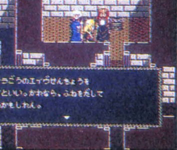
4-2 魔の森~ホープ王国

ブリザラードは、大陸から離れた島の中にある。ナイトたちは、船をもとめて、魔の森、そしてホープ王国へと旅を続ける。

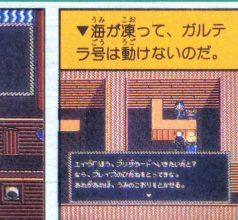
ホープ王の話によると、エイブ船長のガルテラ号なら、ブリザラードへ行けるらしい。よし、船長を探すぞっ!



◀魔の森も雪と氷におおわれてしまった。



4-3 エイブ船長の港



▼海が凍って、ガルテラ号は動けないのだ。

エイブ船長は見つけたが、肝心の港が気象のために氷づけになっている。ブレイズの火種があれば、一時的に氷を溶かすことができるらしいのだが…。

4-4 ゼノ火山

ブレイズの火種は、ホープ王国の北、ゼノ火山の頂上にある。だが、溶岩と強力な怪物が、登山者を阻んでいるのだ。しかも、火種はドラゴンによって守られている。レベルを上げていないと、とても勝ち目がないぞ。

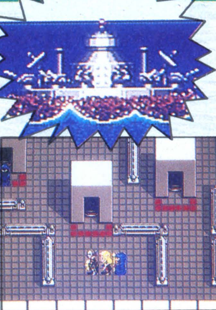


◀火山全体が巨大な迷路のようだ。

◀溶岩を越えるにはあるアイテムが必要。

4-5 海の要塞

苦労の末、ガルテラ号で出港したナイトたち。だが、ネクロス軍の巨大要塞を破壊しないかぎり、ブリザラードに着くことはできないのだ。さらに甦ったメカロスが、第2の罠を張りめぐらしているらしい。ナイトたちは大ピンチを突破できるか。



CHECK POINT

4章のナイト、アマゾン、マージは、非常に攻撃的なパーティーだ。その分、防御力には少し欠ける気がする。回復呪文が使えるのはアマゾンだけだ。MPの残りには、十分気を配ってくれ。



▲ボム博士。便利アイテムをくれる。 ▲このシルフィーは重要キャラだ。 ▲このハリソンは、第5章にも出るぞ。

第5章 王女の手紙

タイムリミットまでに王女を探し出すんだっ‼



5-1 タンキリエ王国〜ブリザラード

ネクロス軍大攻勢。ホープ王国が占領された上、ナイト一行までブリザラード女王に捕えられたのだ。

人間嫌いの女王は、ナイト達を死刑にしようとしている。救出に向かうサムライたち。

5-2 魔の森〜竜巻砂漠

女王は、一人娘を人間に誘拐されたと信じている。誤解を晴らすためには、鐘が10回鳴るまでに、娘の王女を連れ戻さなければならないのだ。

王女を探すサムライたちは、魔の森、竜巻砂漠など、危険地帯を進んでいくぞ。

◀竜巻砂漠。無事に出た人間はいないという。

5-3 ホープ王国

第4章でホープ王国にいたシルフィー。彼女がブリザード王女らしい。やっとの思いでホープ王国にたどり着いた一行が、王国はネクロス軍の手に落ち、シルフィーも行方不明になっていた。果して、新しい情報はつかめるのか？

◀ネクロス軍の手から、王国の人々を救え！

5-4 ニューホープ〜氷の洞窟

ホープ王国を脱出した人々が、新たに作った国ニューホープ。シルフィーは、ここにいるのか？

結局、王女を連れ戻すことはできなかった。だが、サムライ達はナイト一行救出の方法を探す。

5-5 ブリザラード

ついに、10回目の鐘が鳴った。ナイト一行の死刑が始まる。果して、サムライ達は間に合うのか？また、メカロスMk－IIを倒すことができるのか？第5章のクライマックスは、とてもドラマチック。期待しながらプレイしてくれ。

◀再度登場のメカロス。悪だくみならピカ一だ。

CHECK POINT

イベントをクリアする度に鐘が鳴り、タイムリミットが近づくストーリー展開にはワクワクさせられるぞ。竜巻砂漠の脱出には苦労するだろうが、羅針盤のアイテムさえあれば抜けられるぞ。

▲ブリザラードにも味方がいるぞ。　▲羅針盤を持っているのは誰かな？　▲第5章は、時間との戦いだ。

第6章 決戦アトランチス

ネクロス復活!? 8勇者は勝てるのか？



6-1 タンキリエ王国〜ホープ王国

8勇者の活躍の結果、ネクロス軍の狙いは、謎の大陸アトランチスと判明。だが、どこにあるのか。

各地で情報を集める8勇者だが、一人また一人とガルテラ号に集結し始める。

6-2 ブリザラード〜氷の洞窟

一方、ブリザラードでは、メカロスにだまされていたことを恥じた女王が、行方不明になっていた。

女王は氷の洞窟のどこかにいる。見つけると、強力アイテムをくれるぞ。

6-3 ニューホープ〜防人の島

さらに、8勇者のアトランチス捜索は続く。ニューホープ、防人の島など、大陸から遠く離れた小島に重要な情報がありそうだ。

また、これらの島々では、5章までに登場した重要キャラにも会えるぞ。

◀ホープ王国の王子アレフも戦いに参加。

◀防人の島では、最大の謎のヒントが…。

6-4 アラオ博士の島〜水色草の島

アトランチスの秘密は、アラオ博士という人物が知っているらしい。だが、博士は旅に出ている。どこにいるのか!?

◀博士の居場所を知る方法はないのだろうか。

◀水色草の島もネクロス軍に占領されている。

◀ネクロス発見！水色草の島で復活したのか!?

6-5 アトランチス

やはりアトランチスは、海の中にあるようだ。だが、発見するには一定の条件が必要なのだ。キミは見つけられるか？

▲ネクロス軍との壮絶な海戦。　▲アトランチスに8勇者が突入！　▲ネクロスだ。決戦は近いぞ！

CHECK POINT

アラオ博士を発見するためには、いくつかのアイテムが必要だ。以前の章で行った迷宮に、もう一度行ってみよう。きっと何かが見つかるはずだ。また、最後の迷宮は超複雑。覚悟してね。

▲ボム博士はアラオ博士の知人だ。　▲アラオのペンダントが迷宮にある。　▲アラオ博士には娘がいるらしいぞ。

FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90

ヒューマン/4月27日発売
5500円



PCエンジン初のサッカーゲームだけあって、ユーザーからの期待も熱かった『フォーメーションサッカー』がいよいよ発売される。スムーズにゲームに入るために、目ン玉かっぽじってこの「徹底研究」を読みさえすれば常勝無敗も夢ではないぞ。特に友人との２Pを楽しむ時は、この"全チーム完全無欠解剖表"を参考にチーム選びをすれば、勝利の女神はキミに微笑かけるであろう!!



サッカーの醍醐味を深々と味わおうぜ!

対COMの必勝法伝授じゃ

まずはコンピュータ対戦で腕を鍛えよう。初めはなるべく総合的に強いチームを選び、相手は弱いチームでコツを掴む練習をしよう。パスやスライディングのタイミングがかなりシビアなのだが練習を積めば直に馴れてくるハズだ。ボールを蹴る時は、ボタンをグッと強く押すのではなく、"チョンチョン"といった感じで押すのがコツだぞ。

必勝法としては足の速い選手を多用し、"強気に攻めまくる！"のじゃ。守りも大事だが、守り中心の進行になるとスキを突かれて得点されてしまうぞ。



▶オススメのFは"スイーパー"だ。初心者は"オートモード"を選ぶとラクだぞ。

明日のための其ノ

1 ボールは前に前に強引に持っていくべし!

2 とにかく足の速い選手を使い、一気に攻める!!

3 ハーフタイムで前半の試合状況を判断し、フォーメーションを変えろ!

4 シュートはゴール端を狙うのが鉄則だ!!

★とにかく経験を積み、体で馴れる!!

PKをモノにしろ!!

同点とあいなれば、"PK合戦"で決着を付ける。守りのコツとしては、ゴールのたった９箇所のうちのどれかにボールは必らず来るので、相手がボールを蹴った瞬間に軌跡が分かるハズだ。攻める時は、"相手の意表を突く"とイイぞ。が、このタイミングが難しい…。



◀この時点でボールの行方は見極められる。ズバリ右中だ!!

▶ホラね。これで守りは完璧だ。あとはいかに点を取れるかにかかっている。精進せよ。

得点へのコツ

勝つにはとにかく、"点を入れる"しかないのだ。このゲームでは一瞬の判断でゲーム進行がガラリと変わってしまう事もある。そうならない為にも、常に画面全体に目を配り、速攻！ 速攻!! を心掛けていこう。特にパスを出したはイイが、相手に取られてしまった。と、いうのは痛い。パスは素早く慎重に行おう。また、肝心要である"シュート"だが、まだゴールの見えていないうちにゴール端を狙うと入り易そうだ。

足の速い奴を使う



◀足が速いと、プレイを邪魔されないばかりか、そのままゴールに突っ込む事も出来る。

パスは慎重に!



▶マークの甘い味方選手に素早くパスを出すのがセオリーってもんだ。早く馴れよう。

シュートは両端を狙え!

オートモードならばキーパーはかなり賢い。シュートは両端を狙って思いっきり行ったんさい。

端をねらう



GOAL!!

▲理想的には、ゴールが見えていないうちからシュートをするのだ。

◀いつも上手くいくとは限らないが、かなりの確率で得点することが出来る。

全16チーム完全無欠 解剖表

選ぶべきチームは、1つの項目のパラメータが優れているのではなく、"総合的"に見てバランスの良いチームだ。

- ●走力　足の速さ。一番重視したい項目だ。
- ●ドリブル　ドリブルの上手さ。下手だと足が遅くなる。
- ●シュート　シュート力。強いとキーパーをはじく事も。
- ●キープ　数値が高いとボールがとられにくくなる。
- ●スライディング　スライディングのしつこさ。これも重要。
- ●オススメ　ズバ抜けた優秀な選手のナンバーを表示。

スペイン

全体的に手堅くまとまったチーム。選手能力も偏りがなく、扱い易いと思う。ゲームに馴れてきたらこのチームを選んで、より一層の修行をすれば腕も上がるだろう。

オススメ：特になし

フランス

スライディング値、キープ値が高めだが、唯一ドリブル値に欠ける。あまりバランスは良くないが、「守りに徹したい」人にはイイと思う。だが、守りだけでは勝てんぞ。

オススメ：04

ウルグアイ

一見、フランスチームよりキープ値、スライディング値が低そうに見えるが、個々の選手を見るとフランス選手よりも優れた者がいたりする。が、バランスが難。

オススメ：特になし

ポーランド

キープ値、シュート値が低くパスで得点に結びつける、といったチーム。中にはキープ力の突出した選手もいるが、サッカーは11人でするもの。数名が良くても、ね。

オススメ：特になし

ユーゴスラビア

なんといっても、ドリブル値が低い。走力値も低く、得点を入れるのが困難なチームに思われる。が、スライディング値の高い者が多いのでボールを奪いまくれば…

オススメ：特になし

アメリカ

ウ〜ン。走力はまぁまぁだが、他のチームと比較するとスライディング値、キープがイマイチだ。クセのある選手もなく、とても平均的なのは良いのだが…

オススメ：特になし

メキシコ

弱い。日本チームとどっこいどっこいだ。走力値がいくらかあるが、相手チームの猛攻を喰らったらひとたまりもないだろう。1人くらいズバ抜けた選手がいれば…

オススメ：特になし

日本

なさけない。同じ日本人として顎がカクーンとなってしまう。すべての項目の値が最低となっている。けど、ここは人の情ですよ、たまには選んであげてくれ。

オススメ：特になし

デンマーク

ドリブル値が低いが、かなりの戦力を持ったチームだ。相手にスキを与えないスピーディーな試合運びが出来るであろう。が、ちょっぴり守りが甘いのよね。

オススメ：特になし

イングランド

デンマークチームより、ちょこっとだけスライディング値、キープ値が低い。しかし、中には値の高い選手もいるので、使い方によってはデンマークよりも優るかも。

オススメ：特になし

イタリア

強い。強力無比だ。2Pモードの時は必ず取れ！　取れなかったら、オランダ、ブラジル、ソビエト、アルゼンチン、西ドイツの順で選択するとイイぞ。

オススメ：00、01　02

ブラジル

こりゃまた強いですぜ、ダンナ。イタリアチームよりも各パラメータの値が、ちょりっと少ないだけ。上手く使いこなせば最強チームも夢じゃないぜっ！　って感じ。

オススメ：00、01、02、10

オランダ

ドリブル値の低い選手が目立つが、全体的には強いチームの部類に入る。しかーし、1名だけとても選手とは思えない者がおる。コイツにボールをパスしたら…

オススメ：00、01　バカ者：10

ソビエト

これまたイイ線いってる優良チーム。ここにも1名バカ者がいるが、逆に走力の優れた選手が2名程いるので、こ奴らにボールを預けさえすれば、まず安泰じゃな。

オススメ：04、05　バカ者：10

アルゼンチン

このゲーム出場チーム中、1名だけ神のような選手がいる…"マラドーナ"。そう、彼はこのチームに所属しているのだ。彼にボールが渡ればゴールはいただきだ。

オススメ：04

西ドイツ

パッと見た目は何の変哲もない普通のチームだが、1人1人の選手を見ていくと、これが個性派揃い。走力値の高い者。スライディング値が高い者…。総合力も高い。

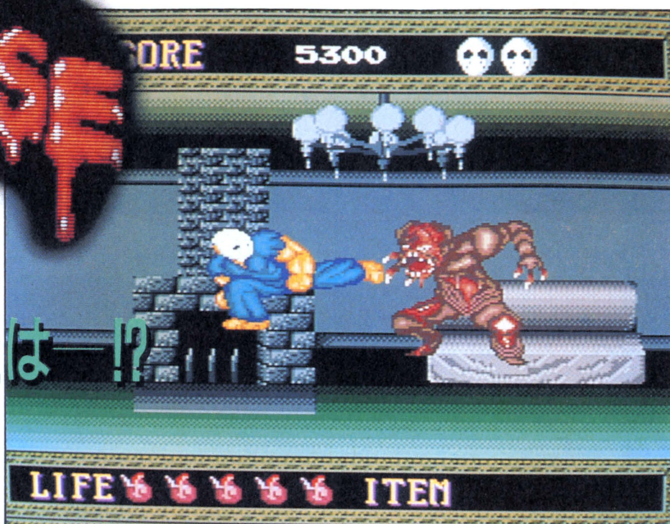
オススメ：04、05

それではさっそく、"KICK OFF!!"

SPLATTERHOUSE

ナムコ／4月3日発売／6800円





死闘の末、リックが見た地獄絵とは——!?

いよいよ『スプラッター』発売直前。待ちに待ってた熱狂的ファンも多いんじゃないかな？ そんなキミに、最終ステージまでの情報を一気に大公開するぞ!! さらに、最後の敵を除く全ボスキャラ必勝法、全アイテム紹介のオマケ付き。これで4月3日の準備は完璧だっ!!

STAGE6 胎内胴

怪物を生み出す本体を見つけた！

STORY

自らの手で、最愛の恋人の命を奪ってしまったリック。言い知れぬ悲しみは、やがて彼を地獄に引きずり込んだハウスへの怒りへと変わっていく。"必ず、仇をとる"復讐鬼と化し、ハウス深部へ進むリックは、ついにすべてのモンスターの母体を発見した!!



◀ボスを除くと、胎内胴に出現する敵はオバ、そしてその卵・エッグオバだけだ。オバは恐るべき早さで成長するぞ。





◀天井から、地中から、次々とエッグオバが生み出される。比較的安全なエッグの状態で倒さないと、後が大変だ。

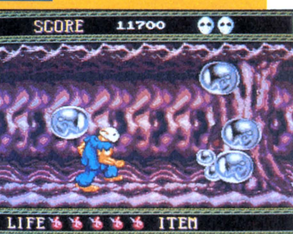
◀エッグの中からオバがかえった。数秒間はじっとしているが、その直後凄まじい勢いで襲ってくるのだ!!

◀リックにとりつき、養分を吸い取ろうとするオバ。早く振り落とさないと、体力がどんどん下がっていくぞ。

BOSS マザー

すべての怪物の母親なのか？

胎内胴は一本道。そのラストにいるのが、このマザーだ。本体自身に攻撃力はないが、次から次へとエッグオバを生み増やす。戦いが長引くと危険だ。できるだけ早く倒せ。





▲なるべく接近して勝負！ エッグはかえる前につぶせ。



▲エッグが減ったら一気に本体を攻撃だ。

STAGE7 業火の森林

炎に包まれ死にゆく怪物たち 一体何が起きたのか——!?

STORY

すべてを終わらせるために、ハウスに火を放つリック。生き残ったモンスター達も、炎の中で断末魔の叫びを上げる。仮面の精もリックから離れていく。だが、どうした訳だ。その仮面の精が、今度はリックに襲いかかったのだっ!?



◀コロコロと転がってくるファイアーバー。ジャンプでかわせばOKだ。2本続けて来る時はタイミングが大事。





◀炎に包まれたモンスター、ファイアーデッドとファイアーバーがザコキャラ。倒すことはできないが、触れるとダメージを受ける。よけろ!!

▶ファイアーデッドが突っ込んできても焦っちゃダメ。下手に動かず、相手のジャンプの下をくぐり抜けろ。



BOSS ???

ああ、仮面の精が？

敵対するマザーが消えた今、仮面の精にとってリックはただの邪魔者に過ぎなかった。襲いくる仮面の精。リックの最後の戦いが始まろうとしている——。



▲墓標が見えた瞬間、仮面の精が離れていく。戦いは、終わったかに見えたが……。



◀光が地中に消えた直後、身の毛もよだつ仮面の精の本性が、姿を現すのだ!!

この直後 恐るべき敵が出現する!!

必見!!全ボスキャラ楽勝法!!

STAGE1 ボディイーターズルーム

肉塊の中から、次々と飛び出してくる巨大蛭、ボディイーター。一定時間しのげばクリアだ。この巨大蛭。一匹一匹はザコ同然だが、前後から続けざまに出られると、結構焦ってミスしちゃうもの。そこで……。



▼一匹につき、バイタリティーはわずかに1。大量に出ない限り、ミスすることはないと思うが…。

▲接触してもダメージだが、喰いつかれるともっと恐い。方向キーを左右に振れば、落とすことができるぞ。



特徴
喰いつかれると連続的にダメージを受けてしまう。性格的には臆病なので、逃げてしまう奴もいる。

ボディイーターズルームデータ	
バイタリティー	各1
ポイント(得点)	各300

必勝パターン



◀部屋に入ったら、すぐに画面左端に移動しよう。



◀壁に張り付き、敵がいようがいまいがパンチの連打だ。



◀左の塊から出る奴は、これで出現前に倒せるぞ。



◀右から高く跳ねて来たら、ジャンプキックでたたき落せ!

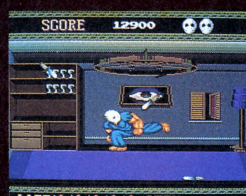
STAGE2 ポルターガイストルーム

部屋の家具が、すべて敵となるポルターガイストルーム。だが、意志を持っているのは、椅子、ナイフ、絵だけだ。これらは、基本的に3段階の高さで襲ってくる。高さに合わせて、パンチ、キック、ジャンプ攻撃を使い分けろ。



▼たかが家具ごときにナメられちゃいけない。ガシガシとたたき落としてやろうぜっ!!

▲部屋全体が揺れ始めた時、ボロボロと家具が落ちてくる。これに当たっただけでもダメージを受けるぞ。



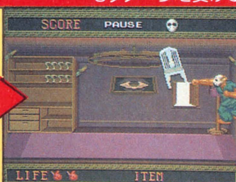
特徴
家具を操る本体は、絵画の中に宿っている。倒すことはできないが、絵を壊すと逃げ出していくぞ。

ポルターガイストルームデータ	
バイタリティー	椅子5、ナイフ各3、絵5
ポイント(得点)	〃2000、〃1000、〃3000

必勝パターン



◀ここでは、画面右側で戦う方がいいようだぞ。



◀上から襲ってくる敵は、ジャンプ攻撃かしゃがんでよけろ。



◀中央にくる奴は、そのままパンチを浴びせればOK。



◀低い奴にはキックで。各高さの見極めが大事だ。

STAGE3 ピギーマン

バイタリティー20を誇るピギーマン。こいつと戦うには、銃が必要だ。まず、全弾撃ち込み、スライディングキックでトドメを刺す。これが普通のパターン。でも、スライディングキックって、タイミングがシビアなんだよね。確実に出せないキミのために、超便利技を教えるぞっ!



▼スライディングキックで連続ダメージ! これが決まれば気持ちいいんだけどねぇ。

▲ピギーマンの凶器はチェーンソー。当たり判定がバカデカイので、まともに戦うのはあまりに無謀だ。



特徴
リックの動きを読んで、ヒラヒラと身をかわす強敵。その上タフなので、倒しにくいのだ。

ピギーマンデータ	
バイタリティー	20
ポイント(得点)	5000

必勝パターン



◀ステージ前半にある銃を取る。ここまでは当たり前。



◀1発も撃たないで、ザコにはひたすらキックで戦う。



◀もう一丁の銃の場所に来たら、交互に持ち変えて前進。



◀2丁の銃で戦えば絶対安心、というわけだ。

STAGE4 イビルクロス&ナイトメアー

生首を従えた逆さ十字架イビルクロス。生首のナイトメアーは、いくら倒してもすぐに復活してしまう。とりあえず、周囲のメアーを攻撃し、数が減ったところで、本体を攻撃だ。ここでも敵は上、中、下3段階の高さから襲ってくる。それに合わせて技を出せば、必ず勝てるぞ。



▼周囲を守るナイトメアーを減らした後、本体の十字架を攻撃しろ。ナタがあれば6発のダメージでOK。

▲エリアの途中に黄金のナタがある。これで戦力倍増だ。ただし、ナタを使うと攻撃後にスキができるのだ。



特徴

動きのパターンは一定。ステージの端までくると、後は弧を描きながら、画面の左右を移動する。

イビルクロスデータ	
バイタリティー	12、メアー各1
ポイント(得点)	5000、〃 各500

必勝パターン



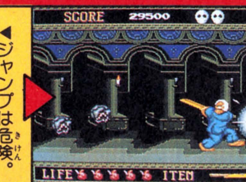
◀中段からくる敵が最も多い。パンチかナタで倒そうぜ。



◀低い奴にはキックで応戦。基本的にはステージ2と同じだ。



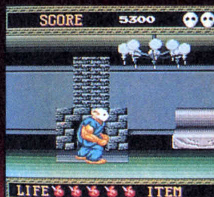
◀ジャンプは危険。高い奴はしゃがんでよけた方が無難。



◀最後は本体を攻撃。動き回らず右か左で待ちぶせた方がいい。

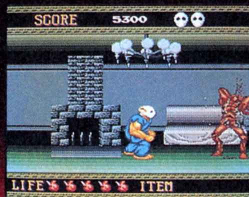
STAGE5 ジェニファー

ステージ5のボス。これこそリックの探し求めた恋人ジェニファーなのだ。スプラッターハウスに巣喰う邪悪な気によって、身も心も怪物化してしまったのだろうか? 悲しいことだが、自分の手で葬ってやるのがせめてもの情けだ。反射神経にまかせて戦うと苦しいが、コツさえ覚えればノーダメージで勝てるぞ。



▼ジェニファーの武器は鋭く長い爪。間合いにいるとしゃがんでもダメージを受けてしまうぜ。

▲やっと巡り会った恋人は怪物に。これは悲惨だ。もし自分がその立場だったら……あー、ヤダヤダ。

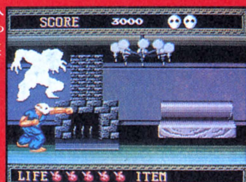


特徴

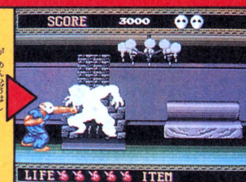
ジャンプ→着地→攻撃。これがジェニファーのパターンだ。ジャンプの高さは3種類だ。

ジェニファーデータ	
バイタリティー	6×3
ポイント(得点)	6000

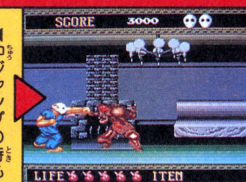
必勝パターン



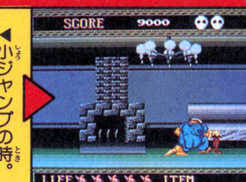
◀画面左端から1～2歩前へ。大ジャンプにはパンチで応戦。



◀中ジャンプの時も着地前にパンチ。敵をはじき飛ばせるぞ。



◀小ジャンプの時。少し前進し、パンチ→脱出を繰り返せ。



◀勝った。ジェニファーは美しい姿に戻り消えていく。合掌。

リックの全攻撃法はこれだっ!!

パンチ



◀単にⅡボタンを押すとパンチだ。敵に与えるダメージは1。

角材



◀敵を叩き飛ばし、2のダメージを与える。取ったエリアのみで有効だ。

銃



◀8発の弾が入ったショットガン。1発につき2のダメージを与える。

キック



◀方向キーの下+Ⅱボタンでキックになる。ダメージは、やはり1。

スパナ



◀敵に投げつけ、2のダメージを与える。一度きりしか使えない。

石



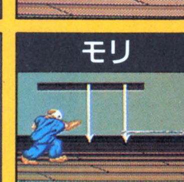
◀スパナ、モリと同じく投げて使う。使用は一度きり、ダメージは2だ。

スライディングキック



◀Ⅰボタンで大きく飛び、着地直前にⅡボタン十方向キー下。ダメージ2。

モリ



◀使い方、使用回数ともスパナと同じだ。これもダメージは2だ。

黄金のナタ



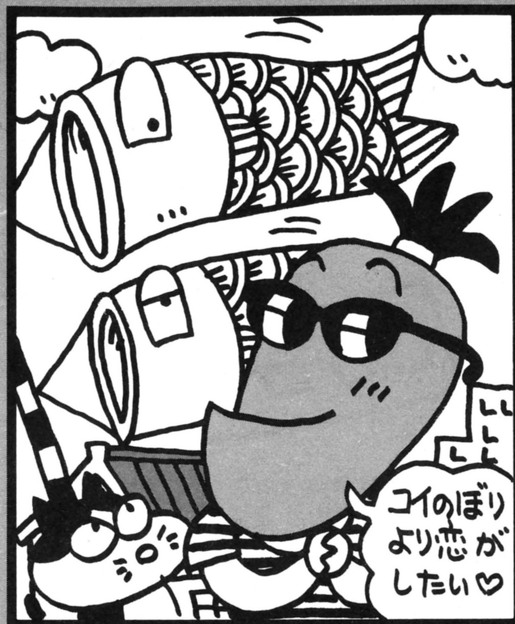
◀敵に斬りつけると2のダメージを与える。エリア内で何度でも使える。

全ステージにアイテムはこれだけあるぜっ!!

ステージ数	エリア	アイテム
1	地下牢	角材×1
2	拷問部屋	角材×1
〃	〃	スパナ×1
〃	地下水路	角材×1
3	降雨の森林	銃×2
〃	〃	石×2
4	回転刃の間	モリ×5
〃	禁断の礼拝堂	黄金のナタ×1
5	呪縛の書斎	角材×1



エンジン倶楽部



この部分をリードというんだけど、こんなとこ誰も読んでないんだろうなぁ。チェッ、いつも頭悩ませてんのに…。あ、隣ではPCエンジン＋の担当がゴボウピザ食べてる。お腹減ったな〜。

“誌上ものまね（'89年3月号）”“誌上腹話術（同8月号）”そして先月号の“誌上ラッキィ池田”とゲーム誌の限界に挑むシリーズ。今月は“誌上紙切り”だ！　チャレンジング・スピリットあふれる出版界のジャン・アレジ、それが館長である。

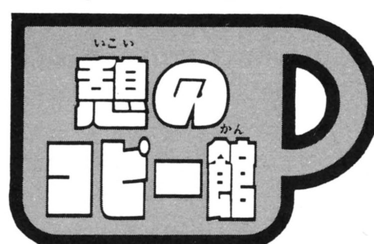
●鹿児島／三太郎みっちゃん
『バンソウコウ貼一るど（倉庫番WORLD）』
チョキチョキ、私ぁ文章がなまってるんでライターになれなかった、チョキチョキ、それで紙切りになったんですがね、チョキチョキ………ハイできあがり！　え、ただの細い紙きれにしか見えないって？　これが絆創膏……！

●千葉県／コムナ
『今、何時？　シティーハンター（7時半だぁ）』
で、私のような仕事を出版界では紙キラーって言うんですがね、チョキチョキ、名前が似てるからってお風呂のカビとりはできない……ハイできた。時計の針が7時半を指してるところ！

●埼玉県／MASAO
『アドルとビデオ』
こいつぁ難しいですな、チョキチョキ……こうやって、ここに切りこみを入れてっと……ウンできた。と言うものの……これは強烈！　とてもエッチ！　あまりにいやらしい！　ネ、ネ、みんなもこれを見てそう思うでしょ？
“なんてことするねん、そりゃヤバイがな！”

●愛知県／成瀬貴之
『NEC川きよし（西川きよし）』
だす——というわけで、紙切りはここまで。教養コピーで口直しをしたい。

●神奈川県／弁慶丸
『鳴くよヴェイグス平安京』
年号の暗記では、館長もずいぶん泣いた。



これでキミもコピーライターら!!

●大阪府／ガデム艦長
『イース分解（因数分解）』
つまり、因数を分解することだな、これは。

●愛知県／たじまる
『♪みナムコ〜島の大王は
その名もオーダインなカメハメハ……』
や、その歌声は……！

●福岡県／ムビムビ
『♪いつも返事はエナジ〜、
あ〜と〜で〜、ヒューマンないなぁ…』
まるで“コピー界のみんなのうた”である。

●愛知県／山口寛憲
『♪ドグラバみんな生きているぅ〜』

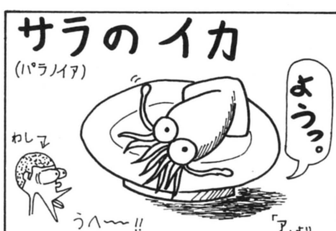
●新潟県／笹川正樹
『♪藤兵衛〜藤兵衛〜とんび〜空高く…』
では館長も一曲…♪藤ォ兵衛（神戸）泣いてどうなるのか〜…どうも演歌しか浮かばないなぁ。

●鹿児島県／若ToNo
『♪透明人間アイレム、アイレム……』

●埼玉県／つまんねぇ〜
『チャゲ&アスク講談社』
では、アスク（明日）も天気にな〜れ！



▲東京都／関東ROM²層
館長はサブちゃんのファンでもある。なかでも、のり茶漬けの唄が好きだ。



▲愛知県／「ア」
東京にはイカの通う学校がある。その名も東京イカ（医科）大……プシュ〜。



▲愛知県／久保やん近藤
館長も体育の授業で柔道をやらされた。受け身の練習とかエビとかイカとか…。



▲愛知県／TIとゆかいな仲間たち
タイはチェスだが、カニは将棋ができる。ハサミ将棋が得意なんだって…さ。





智之助先輩！　実は私もハドソンに入社したくて岡山理大（付属高校）に進学したいと思ってるんだけど……親からは真備商業（しかも女子校なの）に行け！と言われている、かわいそーな私。（岡山県／HUDSONくんぺっ）

私も学生の頃、某女学館に進学したかったんだけど、親の反対でその希望はかなわなかった。男のコだからダメだって……。くんぺっさんは自分の志望校に進学できるといいね。

ところで彼女と同じく「僕もハドソンに入りたい」というお便りは石川県／安井英人、千葉県／PC加藤からも来ている。ハドソンはいいぞ〜、毛ガニやホタテはうまいし、ウニイクラ丼やラムしゃぶ（羊肉のしゃぶしゃぶだ）なんてのもあるし……でカニを食べながら『カニヘッド』、ラムを食べながら『うる星』なんてゲームが生まれたってわけだね。

大学に合格し、三重県に行くことになりました。でも…①TVで『一部地域をのぞいて放送を延長します』と言って放送が終ってしまうのが怖い！　②天気予報で自分の県が出ないとくやしくて怖い！……と、今から不安でいっぱいです。（静岡県／村松一弥）

そんなことはない。三重県はいいぞ〜、なにしろ松坂慶子が飼育している松阪牛の産地だし、♬紅茶ッチャッ〜でおなじみの中尾ミエはいるし……あれ、違ったっけ!?

ぼくはCD・ROM^{2}ほしいんだけど、1ヶ月のこづかいが千円だから、買うのに60ヶ月もかかるんだよ。おとし玉もらえないし。（アメリカ／CD・ROM^{2}がほしーよー）

アメリカの子供たちは、両親や近所の人たちのお手伝いをしたりして、おこづかいをかせぐみたいだよ。NHKでやってたTVドラマ『大草原の小さな家』で見たからホントだ。でも、お金をためても、ちゃんとCD・ROM^{2}が手に入るかな?インガルスさんたちが住んでいるあの町では、売ってなかったみたいだけどな…。

11月にアメリカから帰ってきたVideoGame野郎です。日本に帰ってきてPCエンジンを見て、その迫力とグラフィックにびっくり。でも、お父さんにおねだりしたら「うちにはファミコンがあるからいらん」と言われてしまった。PCエンジンとファミコンのちがいを、お父さんに教えてやってください！（神奈川県／平野秀英）

CPUの速度やグラフィックの色数…など、くわしいことを言いだすとキリがないほど、いろいろ違う。でもいちばん大切なのは、「その迫力とグラフィック」とキミが感じたような、ユーザーとしての実感なんじゃないかな。



おさまつくんコーナー

●『イース』のエンディングに出てくるアドルとフィーナを見て、目が回らないかなぁと悩んでいるのは、私だけではないっ！と思う……。（千葉県／フェアリー）

●『弁慶外伝』で舞空印を使い、ひたすら海の上をとんでいると、先頭にいる人物と2番目にいる人物との間がなぜかひとり分あく……。（福島県／しゅうくりいむ）

●『イース』の地下水路でハダトが「子供がお前を訪ねて…」と言ってくるが、ラミアの村に戻ってハダトの家に入ると「君を尋ねてきた…」と言います。（千葉県／安達慎晃）

●月刊PCエンジン略して月P。どうもお腹の調子が悪いように聞こえる……。（ロータス量子改めティレル美和）

読者が勝手にそう呼び始めたんだよー！

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

『私のウチではソフトを買うのに、母の許しが必要である。しかしカンタンに許しをもらうために姉、弟とで考えた。それは、"お母さ〜ん、やわらかいもの買っていい……?"である』（福島県／伝説の虎龍）

♨"絹ごしにしてね"なんて言われたりして。

『友達のH君は、弁当箱とPCエンジンをまちがえて持ってきた。それだけなら許せるが、次の日、ROM^{2}を持ってきたとんでもない野郎です』（山口県／プーマン）

♨しかもシャトルを足にはいてたりして。

『ぼくの友だちN君はシャトルを買い、シャトル専用のソフトをさがしている大ボケ野郎です』（東京都／伊藤泰治）

『なん度正しく教えてあげても、"弁慶討魔伝と言うAくんは、ボクの友だちです』（北海道／NAOKI）

♨正しくは"源平討魔宗四郎登場"だね。

『僕のクラスでは、毎月出たばかりの月Pを使ってまちがいさがし（校正ミス）を、休み時間にしている。しかも100円かけるのだ！　ルールは簡単、まちがいをいちばん多く見つけたヤツの勝ちさっ！』（愛媛県／CAR-2）

♨あれは"校正ミス"じゃないぞ。ボクたちがパ〜なだけだ。



今月の 窮極の女王様

◀左の上下はありし日の、女王様の横顔。
◀女王様は、明るくお茶目なのだった…。

東京都／せさみ・すとりーと

先号に続いて、せさみくんのお姉さんの写真が届いたのでこんなコーナーができた。

え～と、それから……キミのお父さんはアメリカにいて知らなかったかもしれないけど、少なくともいま、毎月この月刊PCエンジンを購読していないと、日本の受験戦争に打ち勝つのもむずかしい（次のお便りを見てね）ようだ。

さらにつけ加えるなら、雑誌にも違いがある。FC誌にはマヌーな人がいるけど、PC誌にはラテンな人やウソつきがいるってことかなぁ。

テストの10日ぐらい前に、頭のよい人に月Pを貸してあげよう。すると月Pのあまりのおもしろさに、彼は勉強せず、テストの点が大幅に下がり、平均点も下がる。そして自分は月Pがないため、勉強にうちこめる。ぼくは本当に実行しています。　（長野県／シュラト命）

こんなおう揚とした楽天的な企みは、いかにも本誌の読者らしい。やっぱし東大をめざしてその後ハドソンに入社するには、本誌の購読が欠かせないな、ガハハ…。でも本誌は使い方さえまちがえなければ（まちがえるとバカになる）勉強の合間の格好の気分転換になる。頭のよい人がただで本誌を楽しんだ上、勉強がもっとはかどったらどーすんだよっ!?

わたしは友だちとよくHuカードの貸し借りをします。ガッコでもやるんだけど、ウチのガッコではソフトの貸し借りはいっさい禁止。だからもし先生に見つかったら没収まちがいナシ。それでもかげにかくれてそーゆーことするのは、いけないコトなんでしょーか？

（愛知県／大竹麻衣子）

まだ未成年なのに、そりゃヤバイよ。しかも女のコが！…ガッコで先生に見つかっても、誰かみたいに思わずパンツの中に隠したりしないでね。ガッコの規則を破ることにちがいないんだから、正々堂々と「これは明治のバタービスケットです！」とうまく言い逃れしてね。

私は24才にもなってPCエンジンのゲームに燃えている男です。24才以上の読者のみんな、もっともっとハガキを出そう！

（愛知県／NTTマン）

でも会社でカードの貸し借りはしないでね。

月Pの人はゲームやってて金かせげるんだから最高じゃない！　ぼくたちは受験で頭が痛いのに……！　（北海道／北極ぺんぎん）

そんなことないぞ。キミたちがまだ見たこともないような超おもしろ新作ゲームをやんなきゃいけないし（それもたくさん！）、編集会議ではケーキ食べてうたた寝したりもするし…これでけっこう大変なのだ。

▲静岡県／"新日本"健次郎

各運動クラブのユニフォーム・シリーズなんてのもいいな。……でも健次郎さん、やっぱり次回は水着編ですよねっ！

▲兵庫県／しずく・ふみお

サンソフトの石川さんも注目（…してるはず！）の制服シリーズ！　ところでこーゆーオシャレな制服、卒業したらどうするの？

女子校レポート 秘密の花園だより

今月は質問が届いているヨ。

『東京近郊の女子校に通うお嬢様の中には、おこづかいが月10万円以上なんてのがいるんだって！　これは普通じゃないと思うけど、みなさんの女子校では、お金に対するみんなの認識みたいなのは、どーですか？』

（神奈川県／男子校出身の沙樹）

♥ウフッ、ウフフ…！

SG買うんだもスカポン戦士

親切なアドバイスやい～かげんなアイディア、成功例がい～っぱい！

¥父親に「CD・ROM²買って～」と甘い声でよってゆき、PC88MCの広告を見せ「これと互換性があるんだよー」と説得する。次にROM²の広告を見せて「秋葉原ならセットで3万円、安上がりだよ！」とぐいぐい押す。もし父親が麻雀、カラオケ好きなら、その広告を見せるわけです。　（神奈川県／天空魔城）

なんかセールスマンみたいだね……。

¥自分の大切なゲーム機以外すべてを売る。私はゲームボーイ、ファミコン、カセット8本、ウォークマンを売りました。そしてCD・ROM²を手に入れました。　（佐賀県／らいじん丸）

こーゆーのって、どこに売るの？　友だち？

¥僕は旧PCエンジンを友人に2万円で売りつけ（古いソフトもおまけにつけたけど）、あとはビッ〇カメラでSGを2割引きで買ったので、1万2千円の出費ですんだ。（群馬県／シラヌイ）

大手ディスカウントショップって、大都市にしかないからなぁ。電車賃も考えないとね。

¥ぼくの友人は、Huカードの獣王記を買いに行った。だが店員がまちがえたらしくCDロム版を買ってきてしまい、親が涙をのんでCD・ROM²を買ってやったそうだ。あとから聞いたら、それは策略だったとの話だ。（秋田県／北の勇者）

でも買ってもらえなかったら、CDロムのゲームをただながめているつもりだったのかな？

¥まずハガキを50枚ちかく買い、てきとうな雑誌を集めて、懸賞に送りなさい。ちなみにハガキは同じ賞品に集中させること。この方法で私はある物を当てた！　何かはいえない！

（京都府／山下勇樹）

ん～何を当てたんだろ？　知りたいなァ～！

¥PCエンジンはダメと母に言われたんだけど、僕は「ラジコン買ってくる」と言ってPCを買ってきた。母はPCのことをラジコンの名前とカンちがいしてるらしいけど……これから母が部屋に来て、見つけたらどうしようアハ、アハ、アハ。

（神奈川県／クランケン）

気分のラテンせっと



◀福岡県／ムビムビ

▲するってえと……コアグラってのは、コアがグラッとしたのかな（何だそりゃ!?）。

[redacted]
〝ゴライテン　イタダキマシテ
アリガトウ　ゴザイマス

90/01/02

マーボーメン　1　¥470
●ミソユーメン　1　¥470
一合計一　¥940
現金　¥1,000
釣銭　¥60

0028A127　11:42
マタノ　オコシヲオマチシテイマス

◀新潟県／オーマイガー

▲お〜い、お客さん！　あんた、本名を書き忘れてますよ〜〜っ！

Rタイプ	¥1100
RタイプII	¥1200
アウトライブ	¥1200
あっぱれゲートボール	¥ 600
イーエス・II	¥3000
ウイニングショット	¥ 700
ヴァリスII	¥2400
エイリアンクラッシュ	¥1400
神武伝承	¥ 700
獣王記	¥1600
死霊戦線	¥1000
スーパーアドバロス	¥1800
スーパー桃太郎電鉄	¥3000
凄ノ王伝説	¥ 600
パワーゴルフ	¥1600
バリバリ伝説	¥2000
P－47	¥1400
ビクトリーラン	¥ 800
PC源人	¥2200
ビックリマン大事界	¥1000
ビックリマンワールド	¥ 500
ビジランテ	¥ 800

◀東京都／上村誠

NEC
PCコアラグラフィックス
22,800円

PC
弁摩外会
5,270円

◀東京都／せさみ・すとりーと

▲ウ〜ン……なんか宗教的なソフトかもしれない……。
◀まさか値段までまちがってないだろうな……。

ページが足んないのに新コーナーだぴょ〜ん！

■信長の寝坊・全国名産編

なんか昔こんなのあったなァ…。これは4月号のカブトガニ餅からヒントを得た。キミの地元にあるカブトガニックな（つまりミョ〜な雰囲気の）モノ、なんでもいいから報告するのだ。

■愛のデュエット・まんがでWink

4コマまんがを読者に連作してもらっちゃおうというもの。とりあえず、4コマまんがの上2コマ分だけを募集するよん。ハガキをタテにして、まん中に線を引き、そこに2コマ分のまんがを描いて送ってね。でもって続きの2コマ分はあとで募集するってわけ。Winkな企画！

■とってもフォーミュラ会話帳

[例]お茶飲一むぅ?(What's your name?)、定期と意地(Take it easy)……てなぐあいに、外国語会話の早覚え法を募集しちゃおうという、国際化時代にふさわしい(ホントかよ!?)文明開化なコーナーだ。年号や重要語句、単語の早覚えでもいいじょ。んなわけで、暗記なんてものはスピーディーにすませたい。快速フォーミュラな覚え方を考えて、送っておくれ！

■わがまま読者レビュー

これはキミたちがレビューするコーナー。ゲームにはこだわらない、いろんなアイドルたちやTV番組、雑誌……なんでもいいから、いくつか比較して、簡単にコメントと点数つけてね。

■遥かなる広辞苑

ウ〜ン、例えば……〝言うはウェルカム行うは難し〟とか〝馬の耳にニチブツ〟〝失敗は8名の母〟とかね。ことわざや教訓、警句を当倶楽部流にひねって、キミもあの広辞苑をめざせっ！

■栄光なきハクサイたち

これまでどのコーナーにも採用されず、またどのコーナーにも投稿できなかった、そんな栄光なき読者のためのコーナーだ。とりあえず、内容はキミたちしだい。コーナーのアイディアや希望、言いたいこと、見せたいもの、送れ！

■復活！こんなものいらないホラーアイテム

や、ついに編集部もネタ切れか!?　いや待てよ…読者が投稿しやすいように、いろんなコーナーを増やして…もしや、近く第2回ニンジンGP開催！の伏線か!?　ウ〜ム、怪しい……。

「朝まで激論かい'90」はPCエンジン＋で紹介！なにしろページがなくって…！

決定 第35回「小学館漫画賞」

本年度第三十五回は、児童向け、少年向け、少女向け、青年一般向けの四部門について、審査委員会において慎重な選考を進めておりましたが、一月二十六日に開かれた最終審査委員会において、左のとおり受賞者を決定いたしました。

一、受賞者

児童向け（小・中学生）部門――上原きみこ氏（小学二年生～六年生掲載「まりちゃんシリーズ」）

少年向け（中学・高校生）部門――なかいま　強氏（週刊少年サンデー掲載「うっちゃれ五所瓦」）

少女向け（中学・高校生）部門――榛野なな恵氏（YOUNG YOU掲載「PaPa told me」）

青年一般向け部門――――浦沢直樹氏（ビッグコミックスピリッツ掲載「YAWARA!」）

二、賞

正賞（岩田久利氏作金彩ガラス高杯）ならびに副賞（各五十万円）

三、選考経過

平成元年中に、雑誌、単行本、新聞に発表された児童向け、少年向け、少女向けならびに青年一般向けの作品について、審査委員をはじめ、漫画作家、出版社・報道関係者、各文化団体および読者から優秀作品をご推薦いただきました。十一月八日・十三日に候補作品選出準備会を開き、ご推薦いただいた作品と、事務局が収集した年度内に発表された作品について検討した結果、児童向け部門十一名、少年向け部門十一名、少女向け部門十七名、青年一般向け部門十七名の作家の作品を候補に選びました。

これらの作品について、さらに討議を行ない、つぎの作家の作品を候補に推薦しました。

児童向け部門―上原きみこ、徳田ザウルス、MOO・念平、やまと　虹一
少年向け部門―荒木飛呂彦、島崎　譲、なかいま　強、ゆうき　まさみ
少女向け部門―赤石路代、秋里和国、佐伯かよの、榛野なな恵
青年一般向け部門―浦沢直樹、かわぐち　かいじ、窪之内英策、林　律雄・高井研一郎、森田信吾

以上につき、十一月二十四日の審査委員会で候補作品を決定し、全審査委員から作品の推薦と選評を得て、一月二十六日最終審査委員会を開いて慎重に審議を重ねた結果、今回の受賞者を決定したものであります。

四、審査委員（五十音順・敬称略）

石ノ森章太郎、さいとう・たかを、里中満智子、副田義也、高橋源一郎、藤子・F・不二雄、藤子不二雄Ⓐ

PC小町倶楽部 私服キャラ特集

●日々あったかくなって、すっかり春って感じだけど、みんなお花見はいったかな？　さて今月のPC小町倶楽部は、エンジンキャラに私服を着せちゃおーって企画。はたしてゲームキャラが本来の服装以外で、そのキャラに見えるか？　さーおたちあいだ、べらんめい!!





◀新潟県／Y・まどか・Yさん　わーっ着物姿が似合ってるサヤさん、素敵♡



◀高知県／ぱるぷんてさん　愛知県／聖帝さん　合作なんて初めて。スゴーイ！



◀神奈川県／秋山夢宇さん　服もとってもおしゃれだし、2人の雰囲気がいいわ。



◀兵庫県／たん・たんさん　ドイツ・アルペン付近の民族衣装ですって！すごい。



◀神奈川県／鯨さん　すんごいかわいい〜っ！鯨さんたら上手ねーーんっ!!



◀神奈川県／MSI-17さん　もーっHねえ！Ⓑおおっこいつはかわいいぜ。



◀三重県／ういんぐさん　大人っぽい小夜ちゃん！胸のプリントが良いわあっ。

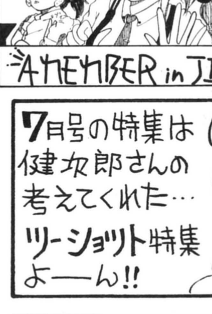


◀神奈川県／YOUTHさん　男もの服を着て、ダブダブの感じがいいねん！

BATマン賞



◀愛知県／ひんでんブルグさん



◀静岡県／"新日本"健次郎さん　仲のいい感じの三人、楽しそーねん！



◀滋賀県／りやどさん　優しそうなサヤさん。Ⓑミニスカートがいいぜっ！

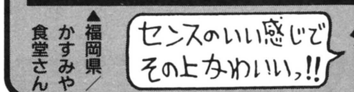


◀群馬県／Tea・POさん　わぁーかっこいいっ!!とってもおしゃれな感じ。

今月のCON²賞



◀福岡県／かすみや食堂さん



7月号の特集は健次郎さんの考えてくれた…ツーショット特集よーん!!

カップルなイラストねっ



ス・テ・キな彼がほしいな〜

この野郎…



◀宮城県／今西よしきさん　時代劇とは意外！でもとっても似合ってるわねん。



◀大阪府／沙羅々さん　元気が良くって最高！服のデザインもかわいいーねっ。

PC小町通信

タイトル「PC小町通信」は秋田県の風色しるふさんが付けてくれました。しるふさんアリがとう！さて鳥取県のⓤさんからのQ「見田先生ゲームのキャラデザインなさってませんか!?」A『おとめ♡ぱーてぃ』と『シエナン・ドラゴン』のことだと思いますが、あれは僕の友達が描いたもの、良かったら買ってあげて下さい！　右の絵は落書きだけどカワイイので載せちゃいます➡

◀神奈川県／MSI-17さん

◀千葉県／キャタピラー・守鱗さん

やったあ〜！やったぞ!!! ひさびさの1ページ大!! PCエンジンMANの うガーっはっは！ 怪力イラストコーナー

構成・絵／うおりゃー大橋

アイデアいっぱいのヘンテコイラストを紹介するページだ！

フ、ついに
スペース拡大に
成功したぞ！
諸君の応援の
たまものだ!!
ありがとお!!
ク〜、感動的!!

ふ〜ん…
単にページが あまってた
だけなんだけどね…
喜ぶのは早いと思うケド

▶正義の暴力人間 PCエンジンMAN

▶PCエンジンMANの宿敵、編集者ナガス

伝統の一筆書き

留之助くん（進学おめでとうがんばれよ！）
せさみくん 君たちの熱き魂
たしかに受け取ったぜ！

ROBO KID

1990.2.2

う〜ん、こりゃCON²賞でポイント＋2かな〜。
・さて次回むりやり伝承させられてしまうのは
井上きゅーる さんと 村松一茶 くんだ！
たのんだぜ。 SHももらったラッキーなよくR-TYPE

第1回ニンジンG.P.
優勝者の
よくR-TYPEが
指名に答えて
おくってきたゾイ！

期待に答えた
力作だぜ!!

◀群馬県・幽よくR-TYPE

かってに一筆

うしろ向きの
スライム

◀群馬県・くきーら

←実はよくR-TYPEだろ〜

髪のもくれえええええ

ズン
ズン
うわあ

◀でたっ！増殖な0平軍団!!

…ここれは
笑える！
手ぬき
ギャグの絶品!!

◀新潟県・吉田憲

うしろむきの
PCエンジンMAN

▼富山県・サトリーネ

ちからこぶる。

▶東京都・羅王

言いたいことはそれだけか!?

フッ！やめて
くれ！ワガハイ、
アーノルドより
トム・クルーズに
似ていると
よく言われるんだ！

こ、これだよ！
これこそワガハイそっくり！
この顔で来月はCON²を
くどこうかな…グフフ

今月の怪力賞

ぼくは、月刊PCエンジン3月号のP106のラッシャー木村の写真を初めて見た時ばしらくまひした。

あにきー

北海道・超絶倫人 阿部和幸

う〜ん！ワガハイの敬愛する
ラッシャー木村先生!!
こわいくらいにソックリだぜ！

オレ、ラッシャー木村に
会ったことあるよー

実録・ラッシャー木村発見記

原作 ナガス

①夜道でラッシャーに出会った！

②アレ？と思って近よると…
さけるように道のスミに！

あ、あの…

③あの〜、試合
がんばって下さい！

びくっ

④背中を丸めて
逃げるように 足を
はやめながら、木村
さんは…

ありがとう

と、小声で言った

ウウ…そうか…
ラッシャーさんらしい
エピソードだなあ…

木村さん
がんばって
下さい

今月のチクるぞこのヤロ〜!! こおな

ゲッ。ナガスさん
サガのまくなのモンスター モンスターだったの。
とすると……
ーコロコロコミック7月号2付録 魔界塔士SaGa 攻略BOOKより

うおりゃーさん
のせてね！

▲神奈川県・坂橋陽介

前の新招にひきつづいて
PCエンジンマン
の弟のこいびとだ。
これが証拠写真

本当は、ごうるど713丸と
黒の3300レーサー。

▲大分県・ヤングジャパン

みなさん なさけない
PCエンジンMAN
にかわりこの
FAMICOMマン
がかわり
にお願いし
ます。この
怪力イラスト
コーナーを
よろしくお
願いします

▶東京都・バガ夫

うおりゃーめ…
なんかまた
ワガハイたちの
そっくりキャラで
商売しとるな…

チクショー ひとを
ゾンビにしやがって…
ギャラ下げるぞ!!

予告!!

次号はCON²の
PC小町と合体だ！
ウッヒッヒッヒ

今からでもおそくない！
しょくん!! CON²を
いぢめて、泣かして
しまうような下品な
ネタをガンガン
送ってくれ〜!!

2〜3月号連続懸賞当選者発表!

①日本ファルコム バインダー（2名）
神奈川県 水野 修身 （他1名）

②NECアベニュー カレンダー（10名）
愛媛県 櫛部 敏伸 （他9名）

③NECアベニュー スペシャルテープ（10名）
群馬県 青山 晃久 （他9名）

④NECアベニュー ボールペン（30名）
東京都 小沼 昭一 （他29名）

⑤新日本レーザーソフト トシール（20名）
和歌山県 清水 正記 （他19名）

⑥日本ファルコム オリジナルパネル（1名）
新潟県 渡辺 良樹

⑦メサイヤビデオ （5名）
広島県 下畔 学 （他4名）

⑧メサイヤ ゲームブック（20名）
京都府 吹田 太路 （他19名）

⑨メサイヤ オリジナルシール（100名）
石川県 田中 義規 （他99）名

⑩メサイヤ“ガイアの紋章”パネル（2名）
静岡県 鈴木 邦彦 （他1名）

⑪メサイヤ イラスト原画（2名）
岩手県 菊池 和宏 （他1名）

⑫メサイヤオリジナル ペン立て（20名）
熊本県 児玉 真二 （他19名）

⑬メサイヤオリジナル カードケース（100名）
香川県 森田 孝明 （他99名）

⑭タイトー「パリ伝」下じき（10名）
青森県 鶴田 健二 （他9名）

⑮タイトー“S・C・I”ポスター（15名）
沖縄県 照屋 保 （他14名）

⑯ホームデータ キツネの人形（200名）
秋田県 高橋 真人 （他199名）

⑰ホームデータ チラシ・シールセット（1名）
宮城県 渡辺 正規

⑱エイコム 音楽テープ（1名）
山口県 小林 正昭

⑲エイコム 文具セット（1名）
大阪府 籾田 周一

⑳アイレム“RTYPE”下じき（50名）
岐阜県 林 時弘 （他49名）

㉑アイレム“ビジランテ”ポスター（50名）
三重県 小林 智美 （他49名）

㉒クリーム“ブルファイト”テレカ（5名）
栃木県 築 真也 （他4名）

㉓クリーム“ブルファイト”ポスター（10名）
静岡県 佐藤 美徳 （他9名）

㉔サン電子 ソフト原画集（1名）
福岡県 山田 梨沙

㉕サン電子“アウトライブ”下じき（10名）
滋賀県 三浦 太聖 （他9名）

㉖サン電子スタッフ Tシャツ（5名）
島根県 栗原 洋次 （他4名）

㉗サン電子“バットマン”ポスター（3名）
長野県 中沢 潤一 （他2名）

㉘フェイス“麻雀学園”付録ビデオ（10名）
岡山県 小坂 克也 （他9名）

㉙フェイス オリジナルカメラ（5名）
高知県 山崎 賀文 （他9名）

㉚サリオ 腕時計（1名）
北海道 黒沼 拓也

㉛パックインビデオ RCカー（1名）
茨城県 永井 芳和

㉜パックインビデオ 販促ビデオ（5名）
千葉県 伊藤 博道 （他4名）

㉝ハドソンオリジナル Tシャツ（50名）
奈良県 山縣 和寛 （他49名）

㉞日本テレネット 貯金箱（100名）
山形県 工藤 誠司 （他99名）

㉟トンキンハウス シャープペン（20名）
山梨県 関 一政 （他19名）

㊱ビデオシステム ポスター（20名）
福島県 鈴木 英俊 （他19名）

㊲メディアリング“倉庫番テレカ”（10名）
徳島県 川口 浩司 （他9名）

㊳アスク講談社“ネクロス”テレカ（10名）
長崎県 峰 正和 （他9名）

㊴マイクロキャビン“めぞん”ポスター（5名）
大分県 安東 誠二 （他4名）

㊵サン電子 エプロン（5名）
群馬県 島田 直良 （他4名）

㊶ヒューマン ペン立て（20名）
埼玉県 小川 和之 （他19名）

㊷ヒューマン 販促ビデオ（10名）
兵庫県 松波 辰弥 （他9名）

㊸ナグザット 販促ビデオ（50名）
愛知県 吉田 真二 （他49名）

㊹IGS 販促ビデオ（5名）
福島県 大平 寛 （他4名）

㊺日本ソフト販売 ファミコンケース（10名）
東京都 小泉 禎孝 （他9名）

㊻メサイヤ“ガイフレーム”ポスター（8名）
青森県 豊田 慎樹 （他7名）

㊼編集部 ぬいぐるみ（4名）
香川県 松本 隆一 （他3名）

Ⓐゴリレオウォッチ （100名）
北海道 住岡 大介
宮城県 内田 真子
秋田県 佐々木 徹
山形県 那須 康弘
埼玉県 村山 智和
東京都 木原 章裕
神奈川県 谷地田志郎
新潟県 田代 信頼
福井県 多賀谷靖久
（他91名）

Ⓑゴリレオブクロ （1500名）
北海道 池田真一郎
〃 大橋宗一郎
〃 小倉 純一
青森県 川嶋 俊一
岩手県 小倉 康弘
〃 渡辺 慎也
宮城県 相澤 直樹
秋田県 金 稔
山形県 岩田 知之
（他1491名）

Ⓒオリジナルテレカ （1000名）
北海道 久保 輝尚
青森県 高橋 浩介
岩手県 古館 広美
宮城県 小関 竜太
秋田県 長谷部友記
山形県 竹沢 伸治
福島県 秋葉 修
茨城県 黒田 嘉弘
栃木県 桑原 伸明
（他991名）

Ⓓスタッフジャンパー（70名）
北海道 島津 英明
岩手県 三上 義信
福島県 矢口 達
茨城県 石崎 康治
栃木県 高波 英夫
群馬県 石山 豊
埼玉県 小林 孝弘
千葉県 青柳 紀之
東京都 坂崎 悠
（他61名）

Ⓔゴリレオバック （30名）
青森県 野村 智
岩手県 及川 伸
茨城県 木野内 浩
群馬県 新井 哲也
埼玉県 島田 慎也
千葉県 千葉 薫
東京都 衛藤 賢一
〃 平野 隆行
神奈川県 小宮 友幸
（他21名）

Ⓕアタリリンクス （1名）
神奈川県 内田 照人

ⒼCD-ROM² アンプ（2名）
北海道 佐藤 由蔵
東京都 大宮司 守

ⒽPCエンジン シャトル（2名）
愛知県 熊谷 聡吉
大阪府 田中 一樹

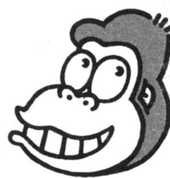
ⒾXE I-PRO （2名）
岡山県 高尾 稔
福岡県 木寺 慎

Ⓙ亀 （1名）
東京都 添野 寛之

Ⓚボンバーキング 衣装（1名）
千葉県 水野 純

Ⓛケルナグール クィンティ衣装（2名）
岩手県 三瓶 純
東京都 軽部 謙一

たくさんの応募（おうぼ）ありがとう
これからも“月P”を
ヨロシクネ!!



3月号ビッグプレゼント当選者発表!

①CD-ROMソフト イースI・II（5名）
北海道 福田光則
神奈川県 下山一宏
長野県 沖 健吾
佐賀県 吉田 修
熊本県 中島拓自

②CD-ROMソフト モンスターレア（3名）
埼玉県 小林正幸
東京都 篠原隆之
広島県 秋田裕志

③PCソフト オーダイン（3名）
新潟県 佐藤 勉
千葉県 佐藤靖広
和歌山県 滝口あつし

④PCソフト キャラガ'88（3名）
青森県 山田貴広
新潟県 池田 忍
東京都 大久保健

⑤PCソフト ガイフレーム（3名）
北海道 福岡寛志
茨城県 小松義明
埼玉県 庭田佳位

⑥CD-ROMソフト ロムロムスタジアム（3名）
北海道 栗中 吏
岐阜県 遠藤 健
広島県 大礒健一

⑦PCソフト 麻雀学園（5名）
宮城県 小室義男
山形県 加藤 純
京都府 山本大介
千葉県 福崎 学
東京都 日野邦彦

⑧PCソフト サイバーコア（5名）
福島県 酒井忠大
愛知県 辻 朋広
愛知県 松村泰江
兵庫県 清瀬将樹
佐賀県 中村洋介

⑨PCソフト 弁慶外伝（3名）
静岡県 村松洋利
滋賀県 古川幸司
京都府 長縄武志

⑩PCソフト ナイトライダー（5名）
新潟県 太田 暁
群馬県 佐藤 篤
東京都 野沢洋史
岐阜県 長田伸二
三重県 福山年一

⑪ポータブルTV （1名）
滋賀県 広鹿景子

⑫ダブルラジカセ （1名）
三重県 加藤 明

⑬原人石（15名）
青森県 古川大輔
青森県 仁和義昭
秋田県 千葉雅輝
栃木県 古都浩史
埼玉県 矢島 充
東京都 秋山健一
東京都 永井利幸
東京都 松山英樹
山梨県 中野 潤
長野県 徳竹創造
長野県 小出泰紀
石川県 高 元直
岐阜県 岩本 岳
静岡県 津田利之
高知県 鎗山増久

⑭原人色紙（15名）
青森県 笹森哲也
新潟県 永沢政裕
宮城県 橋浦恭平
茨城県よし山のりもと
群馬県 清水正幸
埼玉県 新井裕二
神奈川県 飯島謙一
神奈川県 徳永 誠
神奈川県 長谷川承之
石川県 長谷猛志
愛知県 横井英康
大阪府 小西洋一郎
山口県 阿部孝宏
高知県 瀧本義巳
長崎県 福田 悟

⑮オリジナルシールセット （20名）
新潟県 近 俊宏
岩手県 菊地 順
福島県 西間木文憲
東京都 服部昌利
東京都 加瀬芳人
東京都 佐藤研二
東京都 松原由和
東京都 木下広一
神奈川県 有山清隆
神奈川県 桐原勇輔
千葉県 並木 章
長野県 穂苅裕高
富山県 松島康弘
福井県 坪川智育
愛知県 池原裕次
京都府 谷口 吾
兵庫県 松尾隆男
佐賀県 藤田朋広
熊本県 清田隆矢
沖縄県 真島繁隆

⑯ウォークマン（3名）
宮城県 高野朋之
山梨県 岡田 哲
兵庫県 芦原祐介

⑰電子手帳（1名）
愛知県 水越秀和

⑱ボードゲーム（2名）
青森県 大館史郎
大阪府 由井忠一

⑲ステレオヘッドホーン （5名）
北海道 外山貴史
神奈川県 牛木竜彦
京都府 志村光司
大阪府 神領 明
岡山県 森山公治

⑳ダブルドリブル （3名）
愛知県 縣 靖道
愛知県 平田 淳
熊本県 生田 豪

㉑ドライヤー（3名）
新潟県 小林伸行
長野県 西沢雅人
熊本県 松島 純

㉒田山真美子 サイン入CDケース（3名）
東京都 青柳哲也
埼玉県 畠山 学
愛知県 二橋利洋

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート



ようやく花粉もおさまりかけてきた。ほら、きみ、ハガキにハナたらす前に書こう!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」5月号のなかでおもしろかったものを、3つ選んでください。

①天外魔境II ②最後の忍道 ③桃太郎活劇 ④うる星やつら ⑤バルンバ ⑥パワードリフト ⑦サイコチェイサー ⑧サイバーシティOEDO808 ⑨シンドバッド地底の大魔宮 ⑩デスブリンガー ⑪カルメンサンディエゴを追え!世界編 ⑫青いブリンク ⑬ヴェイグス ⑭オペレーションウルフ ⑮魔動王グランゾート ⑯源平討魔伝 ⑰ビーボール ⑱熱血高校ドッジボール部 ⑲PCエンジン+ ⑳スーパー大戦略 ㉑ネクロスの要塞 ㉒フォーメーションサッカー ㉓スプラッターハウス ㉔ニンジン倶楽部 ㉕北斗星の女 ㉖謎のマスカレード ㉗プリンセスカフェ ㉘遊楽専業団 ㉙激烈技スペシャル ㉚ULTRABOX Info. ㉛イメージランド特集 ㉜レッドカンパニー特集 ㉝超絶倫人ベラボーマン ㉞ラビオレプススペシャル ㉟関ヶ原 ㊱迷宮のエルフィーネ ㊲将棋修行・初段一直線 ㊳スプレンディド・サーガ ㊴DON DOKO DON ㊵これがプロ野球'90 ㊶バットマン ㊷琉球 ㊸麻雀悟空スペシャル ㊹ワールドビーチバレー ㊺ロードランナー ㊻ヴァリスIII ㊼NECアベニュー新作ソフト発表会スペシャルレポート ㊽まんが・神楽坂DX ㊾発売直前レビュー ㊿付録・ハドソン全科



2 今月号の付録「ハドソン全科」に掲載されているソフトの中で、あなたが最も興味を持ったのはどれですか。2つ選んでください。

①スーパースターソルジャー ②モンビット ③ボンバーマン ④ワンダラーズフロムイース ⑤ポピュラス ⑥コブラII ⑦みつばち学園 ⑧JBハロルド殺人倶楽部 ⑨アドベンチャーアイランド ⑩桃太郎伝説II ⑪桃太郎伝説ターボ ⑫パワーリーグIII ⑬PC原人II ⑭ドラえもんII ⑮ジャッキーチェンのドラゴンロード

3 あなたがいつも本を買う書店で、本誌を置いていないことがありますか。

①いつでも置いてある ②売り切れていることがある ③ないことが多い ④置いていない

●その他について

4 あなたはPCエンジンの本体(ハード)を持っていますか。

①持っている ②親兄弟が持っている ③人から借りている ④持っていない

5 あなたの持っているハードは次のうちどれですか。(複数を所有している場合、最近買ったものを答えてください。)

①PCエンジン(白) ②シャトル ③コアグラフィックス ④スーパーグラフィックス

6 5で答えたハードはいつごろ購入したものですか。時期を答えてください。

①87・88年中 ②89年1〜3月 ③89年4〜6月 ④89年7〜9月 ⑤89年10〜12月 ⑥90年1〜3月

7 あなたはCD・ROM²を持っていますか。

①持っている ②親兄弟が持っている ③人から借りている ④持っていない

8 CD・ROM²を持っていない人に質問します。手に入れる予定はありますか。

①間もなく買う予定 ②金が貯まりしだい買う ③もらう予定になっている ④当分の間手に入れる予定はない

9 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

10 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを1つ答えてください。

11 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

12 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤Beep!メガドライブ ⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で134名に、85ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは4月27日消印有効。当選者の発表は、5月30日発売予定の「月刊PCエンジン」7月号です。

★どんどん応募してね!

BIG PRESENT

なんと合計134名ときたもんだ!!

ハドソン提供 CD-ROMソフト

久々にコブラ登場！続編も出そうだし、ここらで一発クリアしよう。内容もいいが音楽も最高！イースもね。



①イースI・II 5名 ②コブラ 5名

メサイヤ提供 PCエンジンソフト オリジナルグッズ

メサイヤさんからは話題のソフトとオリジナルグッズだ。お店じゃ手に入らないぞ〜！



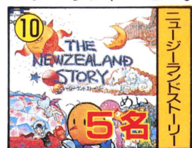
④セル画 2名 ⑥プロモーションビデオ 11名 ⑤カードケース 30名

注…ビデオの中の発売日は実際と違う事あり

⑦飛装騎兵カイザード 4名 ⑧ソル・ビアンカ 5名 ⑨謎のマスカレード 5名

タイトー提供 PCエンジンソフト

かわいいのが先か難しいのが先か？激ムズアクションのニュージーランド〜さっ。



⑩ニュージーランドストーリー 5名

アイレム提供 PCエンジンソフト

プルプル飛んでくシューティングMr.HELIの大冒険。君が冒険させたげよう。



⑪Mr.HELIの大冒険 5名

ビデオシステム提供 PCエンジンソフト

とにかくリアルでおもしろいスーパーバレー、対戦が燃えるぜ。



③スーパーバレーボール 3名

クリーム提供 PCエンジンソフト

ボクシングは好きだけど自分でやるのはちょっとって人にブルファイトはどうぞ？



⑫ブルファイト〜リングの覇者 5名

NECアベニュー提供

このメガネをかけてプレイすれば横スクロールのゲームは…飛び出すぜ！



⑬3Dメガネ 10名



⑭ボードゲーム 3名

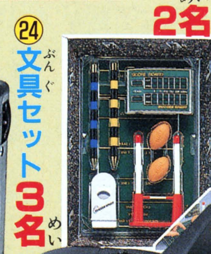


⑮デジタルウォッチ 3名

⑯デジタルホーン 1名



⑱ワイヤレスウォークマン 1名



㉔文具セット 3名



㉕バックアップブースタII（SG・CG用）2名

㉖バックアップユニット（シャトル用）2名





㉗USAステッカー 10名



㉙島崎和歌子サイン入りテレカ 5名

⑰ステレオインサイドホーン 3名

ゲームミュージックCD 各1名



⑲ダライアスII



㉑ファイヤープロレス



⑳イースII



㉒タイプII



㉓グラディウスIII







㉘PCエンジンシャトル 1名

82ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう！応募のきまりを読んでね!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

PC Engine

最強RPG。

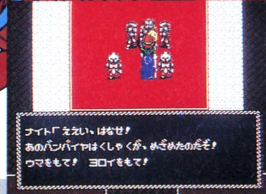
さいきょう

シネマティックRPG

ネクロスの要塞

バックアップメモリ対応ソフト

PCエンジンが待ち望んでいた
超本格派RPGついに出撃!!



1990年4月20日発売決定!

これが、PCエンジンのためのRPGだ。
今までの常識を打ち破る数々の新機軸が君を待ち受ける。







①6章からなる長大なシナリオ
4M大容量にささえられた『マルチキャンペーンシナリオ方式』。ドラマの完成度は極められ、まさにシネマティックと呼ぶにふさわしい。

②ゲームを盛り上げる多彩なキャラ
迫るネクロスとその弟子7人衆。対する君の分身は伝説の8勇者。敵に味方に、一撃必殺の得意技が炸裂する。登場人物のすべてが個性派ぞろいだ。

③圧巻!シネマティックウォーシーン
今、RPGの戦闘シーンはここまできた。飛び交うモンスター、走る勇者。画面狭しとくりひろげられる圧倒的迫力のバトルに、必ずや君は息を飲む。

4MROMカード
6,800円(税別)
サービステレホン 03-268-6222
アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1

©ASK KODANSHA 1990
©LAD・R

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM



全世界・手中

これはトンでもないヤツがやってきた！
シミュレーションゲームの頂点を極めた、
あの『スーパー大戦略』が、PCエンジン
R^2ROMで大変身・新登場！

勝つか、負けるか!?

キミは一国の司令官となり軍隊を指揮する。

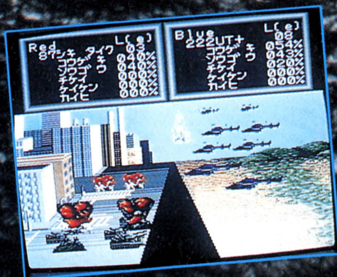
戦略方法は君の腕次第だ！





戦闘シーンは大迫力のリアルファイティングスクリーン！

敵部隊接近から戦闘までをリアルに表示。



4月末新発売！
6,500円（税別）

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

●PCエンジン版オリジナルのオープニング&エンディング。●CD-ROMならではの高画質&グラフィック。
●戦略マップは55種類。●生産タイプは28種類。●世界各国の主要兵器121種類以上。●64×64ヘックスのワイドなマップエリア。
●1プレイヤー最高48ユニットまで生産可能。●プレイヤーはコンピュータと人間合わせて最高4人。

バラエティー豊かな戦闘パターンをいろいろに組み合わせ、独自の戦略、戦術で全世界を君の手中に！

Enjoy Hudson

4月6日㈫発売予定
希望小売価格6,500円(税別)

あの魔動王がスーパーグラフィックス専用ソフトになって今、

ウィンザート

グランゾート

アクアビート





©1990 HUDSON SOFT ©SUNRISE・R・NAS・NTV

テレホンPCランド
PCエンジンの
新作情報が聞ける

東京03-260-9901　大阪06-251-9900　名古屋052-264-9200
福岡029-713-9900　札幌011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!

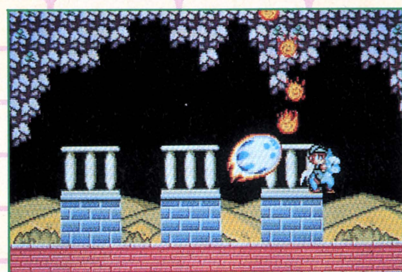
手塚アニメのファンタジックな世界がここに。

テレビでおなじみの人気アニメ「青いブリンク」がファミリーアクションゲームに! マップ方式の各ラウンドには、ファンタジックなステージがいっぱい。最大3人のマルチキャラクターを採用、キャラによって攻撃方法も変化するんだ。さあ、家族みんなで挑戦だ!!



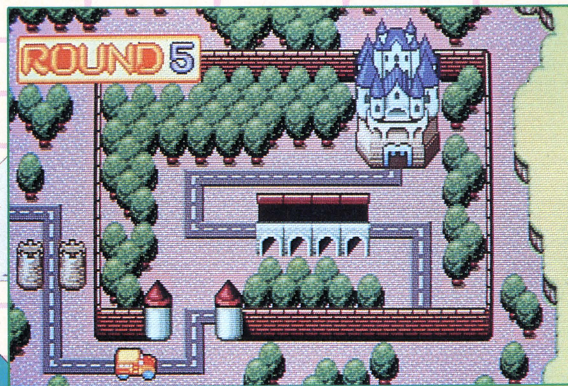


愛と勇気と冒険の国。





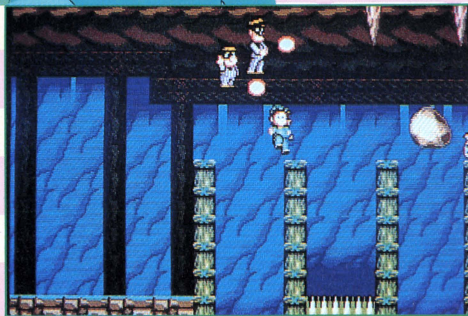
青いブリンク

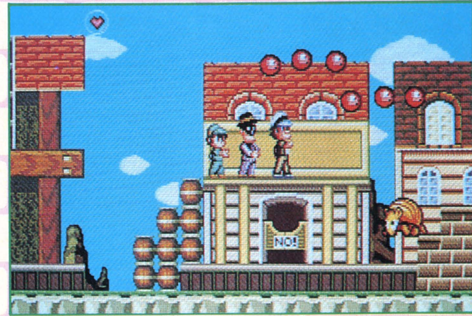




4月27日(金)
発売予定
希望小売価格
6,200円(税別)







©1990 HUDSON SOFT ©1990 NHK/NHKエンタープライズ ©1990 鎌倉スーパーステーション ©1990 手塚プロダクション

※掲載の画面は開発中のもので、発売の際は変更になる場合があります。

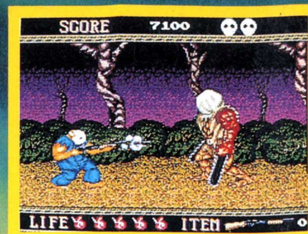


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

スプラッターハウス

SPLATTERHOUSE



● 凝りに凝ったグラフィック
● 映画顔負けの演出効果
● 戦慄と共に襲いかかる敵たち

みんな、欲しい。ぜんぶ、欲





● 目にも鮮やかなグラフィック
● 約40種の臨場感あふれる音声合成
● 驚天動地の３重スクロール

3月16日発売 6800円(税別)

源平討魔伝

namcot

PC Engine

待ってた甲斐が、ありました。
持ってた甲斐が、ありました。
みんな、欲しい。
ぜんぶ、欲しい。

4月3日発売 6800円(税別)

バルンバ
BARUNBA

4月27日発売 6800円(税別)

おまたせのPCオリジナル！

- 陸・海・空、壮大なグラフィック
- 迷路のような全方向スクロール
- 爽快痛快360°全方位狙い撃ち

しい。









© ZAP CORP./NAMCO LTD.

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

SFロールプレイングゲーム

SOL·BIANCA

4月下旬発売予定　定価 6,200円（税別）

RPGの原点は物語の厚みと重要性。

オモシロいRPGを作るためには欠かせない条件です。

このソル・ビアンカはCDROMの莫大な容量を活かし、

3本のロングストーリーと、4本のショートストーリーの計7本を収め、

全7話からなるテレビドラマを見る感覚でゲームを楽しめます。

7本のうち2本はキャラクターの行動でランダムに発生するため、

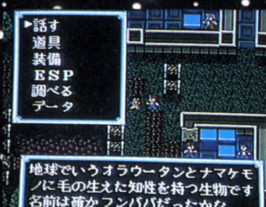
プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化。

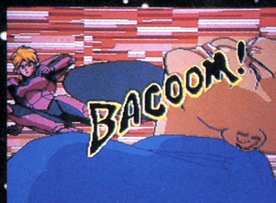
キャラクターはレベルアップに伴い、5種類あるキャラクターの技能の中から

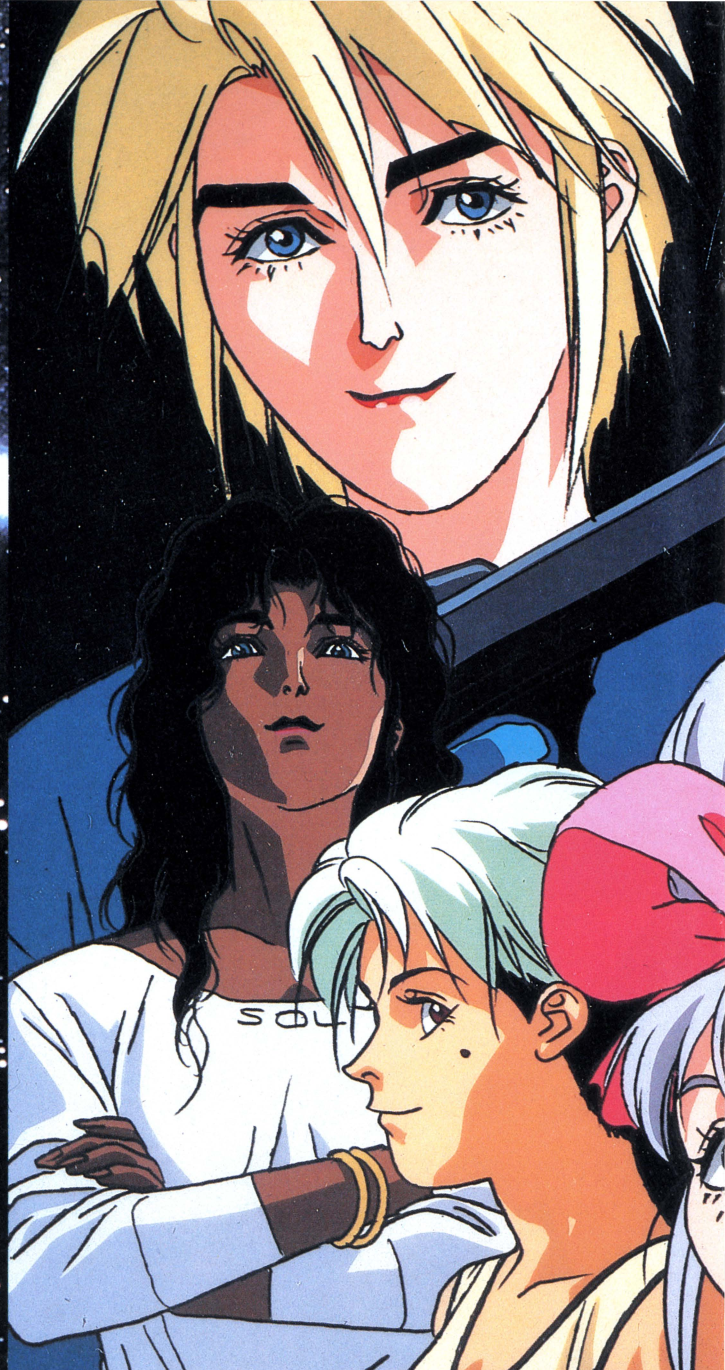
好きなものを上昇させることのできるマルチスキルシステムを導入。

自分好みのキャラクターを作りあげれば、

物語はさらに厚みを増して、感動の嵐が君を包みこむことだろう。









西暦2808年。日本は政治、経済、他あらゆる面において世界の中心であり、そのシンボルともいえる世界電脳都市ネットワークの中枢OEDO808。しかし反面、そこはコンピュータ犯罪を犯した犯人達の巣窟でもあった。そのOEDO808に7年ぶりに帰ってきた男、通称センゴク。この世界最大の都市を舞台に今何かが起きようとしている。アニメーションをふんだんに使って、"見せる"ことに徹底したSFアドベンチャーゲームだ。しかもソル・ビアンカ同様、アニメビデオ、CD〈ビデオ版サントラ、ゲームBGM〉(6月発売)、文庫本1、2巻（発売中）などが発売される。

4月発売予定　価格6,500円（税別）







PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

すでに君は見たか 天翔ける鮮やかな 軌跡を

科学文明の飛躍的進歩を武器に、次々と開拓されていく銀河系。人類の繁栄はとどまることを知らないそんな宇宙時代。そのカゲでは熾烈な覇権争いが続いていた。その戦火の中を擦り抜けていくソル・ビアンカ号は、人々に激しい恐怖を与え、一方では強烈な憧れを呼んだ。何者にも縛られぬ自由を、希望を抱いたソル・ビアンカ号のその目的とは……

©1990 NCS NECアベニュー AIC

バックアップメモリ対応ソフト

今を遡ること70年程、それはまだ大正ロマン華やかなりし頃の話。東京・銀座を拠点に活躍する「円陣探偵社」の個性豊かな6人の名探偵達の事件簿の中から、極めて難解なこの事件を紹介しよう。山神家の仮装舞踏会の席上で主人が殺された。莫大な財産の相続を巡り以前から命を狙われていたらしい。山神家に伝わる奇妙な伝説、消えた遺言状、そして事件は第2の殺人へと発展していく。全5章のミステリアスなストーリーで構成され、トリックや謎解きの面白さもいっぱい。新ゲームシステムの採用、スムーズな操作性。美しいグラフィックと渋い音楽はまるでサスペンスドラマ。

好評発売中　価格6,000円(税別)

龍之介の仲間、きんたいち
「ポリポリ．．．ほんじゃまあ、ぼくは、
書生にでもなって、犯人をさがしてみますかね。
ポリポリ．．．」

光彦の妻、雪江
「お父さまが、殺されるなんて．．．
犯人は、この屋敷の中にいるのでしょうか」

スポーツゲーム/キックボール

KickBall

野球の面白さを主体とした、まったく新しいタイプのアクション・スポーツ・シミュレーションゲーム。ゲームは対戦モードと対コンピュータとのトーナメント方式による勝ち抜き戦が可能。見ていて楽しいコミカルなキャラクターのチーム編成のメンバーは、細かなパラメータ設定により、自分好みのチームを作ることもできる。

MASIYA メサイヤ
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

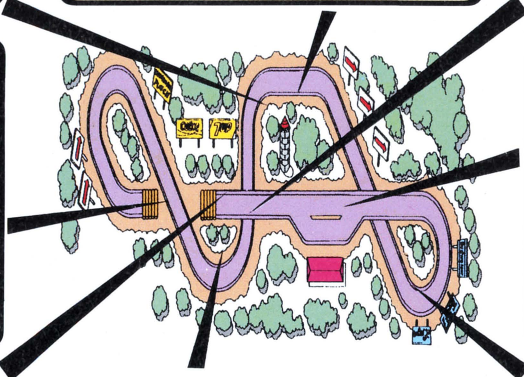
PC Engine

思わず、カラダが動いちゃうっ。

ゴール
パワー全開！ 激走するライバルたちをぶっちぎれ。栄光のチェッカー・フラッグが見えた。ゴールインまでトップで爆走。

スタート
スターティング・シグナルがブルーに変わるやいなや、破壊的なエキゾースト・ノートを 轟かせながらスタート。

ジャンプ台までの助走コース
目の前にジャンプ台が迫ってきた。アクセルを目一杯踏みこんでシフト・アップ。スピード・メーターは最高時速の244km/hを指している。



着地
方向をコントロールしながら見事着地。バウンドしながらシフトアップ。

直線コース
パワー全開。激走するライバルたちをぶっちぎって一気にトップに躍り出る。

ジャンプ台
ランバー（丸太）のきつい登り坂を一気に駆け上がりジャンプ。一瞬、目の前からコースが消え、バギーカーは宙を跳ぶ。

左コーナー
絶妙のステアリング・テクニックを駆使して悪路を走破。インに入り込むようにしながら左カーブをクリア。

ヘアピン・カーブ
244kw/hまでたたきこんだギアをシフトダウン。急カーブで車体にGがかかる。パワードリフト走行の技の見せ所だ。



©SEGA/アスミック1990

ヘビィな悪路、ライバルたちの熾烈な妨害。そして、バラエティに富んだコース。かつて、これほど苛酷なレーシング・ゲームがあっただろうか？アーケード版で超人気のゲームがついにPCエンジンで登場する。めざすはオールNo.1。キミは勝ち残れるか!?

1990年4月13日スタートよっ!!

定価¥6,900（税別）

アスミックテレフォンサービス……………………………
☎03-235-5903（PCエンジンソフト）☎03-235-5619（ファミコンソフト）☎03-235-5902（メガドライブソフト）

ASMIK
株式会社アスミック

PCエンジン特別救助隊

SRT SPECIAL RESCUE TEAM



謎も満開！アドベンチャーゲーム特集







逐電屋藤兵衛

ナグザット／発売中／6700円 4M

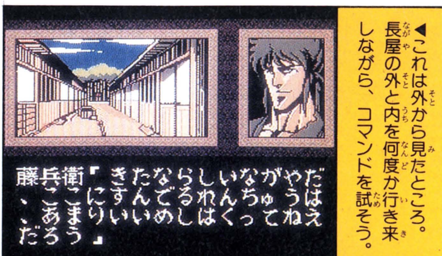
難所の謎解き問答でごじゃる。

一ノ巻

問 水のみ長屋で行きづまった。どーしたらいい？

答 まず最初につまづくところだね。ここはちょっとめんどうだけど、ここでも全てのコマンドをいちおう試してみるのが基本だ。

この長屋を外と内から見るのでは戸口の数が違うことに、藤兵衛が気づけばしめたもの。続いて風向きについても気づくはず。あとは長屋の奥にあるほこらを調べればいいのだ。



◀これは外から見たところ。長屋の外と内を何度か行き来しながら、コマンドを試そう。



◀しばらくするとこんなシーンに出くわすけど、ここではあわてる必要はないぞ。

二ノ巻

問 車坂下の庵で、影が倒せない。どーして？

答 庵の中で影に襲われる場面。実はここでは、ひょう吉の力を借りなければいけない。ところがそのためには、さらにそれより前の場面、車坂下の所である物を取っておかなければならないのだ。車坂下で竹居をおどすと、竹居は何かを落として逃げて行く。それを忘れずに取っておこう。

藤兵衛「逃げ 見かけによら 郎だな」

◀落し物はとりあえず取っておこうか。

問 上野で茶屋のおばばが何も教えてくれない…。

答 このおばばは、なかなかもったいぶった婆ぁさんなのだ。このおばばから重要な証言を聞きだすためには、まず弁天島で死体の人相書きと薬（死体を調べれば見つかるはず）を取っておくこと。さらに不忍ノ池で逢いびきをする男女に、薬について話を聞いてから、おばばの所へ行こう。

ここではいろいろエッチな話が出てくるんだけど…。

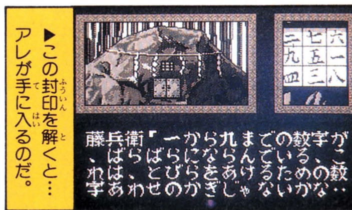
藤兵衛「わかいおとこだ、着ているものからすると、どこかの武家につかえてる〝ちゅうげん〟と見たが…．」

▲ここで人相書きと薬を取っておこう。エッチな会話が待ってるぞ。

三ノ巻

問 本妙寺で封印の謎が解けないんだけど…。

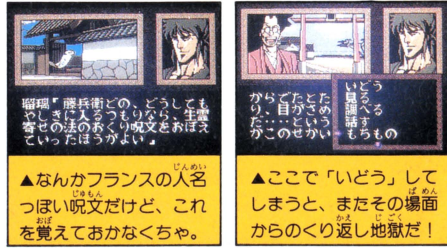
答 藤兵衛の持つ3枚のお札にヒントがあることは、もうわかってるはずだね。そのお札にはどれも『○無△』と書いてある。つまり、○（にあたる漢字）から△（にあたる漢字）を無くすと……という意味だ。するとある数字が浮かびあがってくる。これがカギ。暗号としてはごくごく初歩的なものだ。簡単でしょ？



▶この封印を解くと…アレが手に入るのだ。

問 三田村の屋敷でワナにはまった！どうすれば…？

答 屋敷に入る前、瑠璃から聞いた呪文を覚えておいたかな？ いろいろなコマンドを試して、「もちもの」に気づけば大丈夫だ。ただしこの時、いろいろなコマンドを進めた後に「いどう」してしまわないように注意だ！



▲なんかフランスの人名っぽい呪文だけど、これを覚えておかなくちゃ。

▲ここで「いどう」してしまうと、またその場面からのくり返し地獄だ！

北斗星の女

ナグザット／発売中／6300円

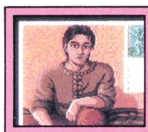
不審な所は徹底的にカーソル調査！

殺人現場ではなめるように、シラミつぶしに調べつくそう！

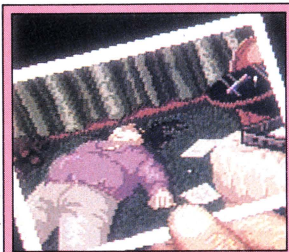
〈浅草・青葉ハイツ〉



ここは初めてのカーソル調査の場面だ。どの殺人現場でもまず死体を調べて、死因を確かめておこう。さらにここでは、《手帳》と右にあげた《被害者の写真》を手に入れることができる。



〈スノーパレス・現場写真〉



ここでもまず死体（特に致命傷となった部分）を調べておこう。続いて凶器（ホラ、置物みたいなのが転がってるでしょ）、カバンを調査。さらに左手のそば、床の上に何か小さな点みたいなものが……怪しいぞ！



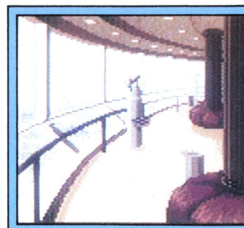
〈上野・弁護士事務所〉



第3の殺人現場。この部屋には奥に3つの本棚がある。それぞれをよく調べてみよう。《事件のファイル》ともうひとつ何か見つかるはずだ。

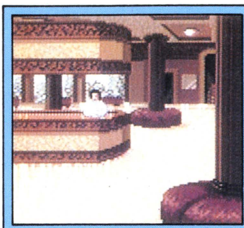
ホテルにも手がかりがあったりする

〈展望台〉



望遠鏡やその他あちこちを調べてみると、ホラすでに誰かがここを訪れているのがわかるはず。

〈レークホテル〉



ホテルのロビーといえば、どこかに案内板があるはずなんだけど……。あっ、あんな所に——。

容疑者のみなさんも、ちょっと失礼…

この中に事件の真犯人がいるのか……!?

〈湖岸〉



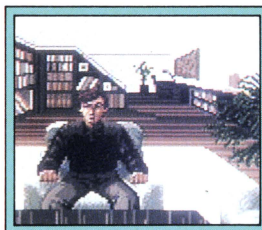
別に変わったところは……たくさんある！　この女性は、事件のカギをにぎる重要容疑者だ。なぜこんな雪の中に倒れているのだろうか？　とりあえず彼女の身の回りをいろいろ調べてみよう。冷たく凍えた彼女の体、そばに置いてあるカバン……。またすでにキミは第2の殺人現場で重要な手がかりを得ているはず。そう、例のボ○○だ。彼女のコートのそで口も調べてみよう！

〈杉並・由香里の部屋〉



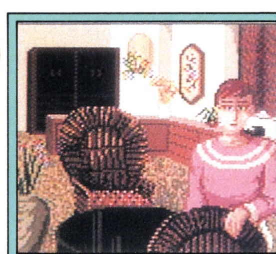
ある被害者の顔写真を見せても、彼女は知らないと言い続ける。だが、ここのテーブルにある、あるものを調べてみると——。お、これを見つけては、知らないとは言わせないぞ。

〈池袋・矢島の部屋〉

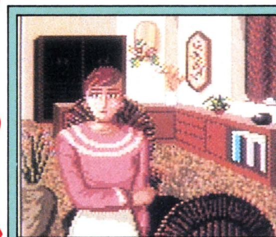


なかなかたくさんの本がありますねェ。え、本を書くのがお仕事なんですか？……などと、さりげなく本棚の本なんかを調べてみるのも、捜査のやり方のひとつだ。

〈青山・はるみの部屋〉



上野、井ノ頭での捜査の後にここを訪れ、失礼して彼女の体をあちこち調べてみると…。



上の捜査の後、再びこの部屋へ。すると彼女はイスから立ち上っており、これまで隠れていた本棚が見える。



ここでは左のような証拠写真が見つかる。事件も大づめを迎えた。解決までもうすぐだ！

ほら、もうすぐエンディング・テーマが聞こえてくる…。



謎のマスカレード

メサイヤ(NCS)／発売中／6000円 

伝説館の午前零時、円陣龍之助の推理が冴える！

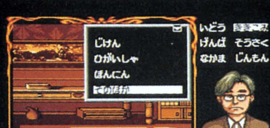
第1章 殺された死神

ゲームは事件後の伝説館の、客間から始まる。

とりあえず、屋敷のなかを1回りしてみよう。もちろん何か手掛りがないか、聞き込みをしたり、部屋のなかの捜索も忘れずに。最初は何も成果がないかもしれないけど、何度も何度も根気よく捜査を進めよう。きっと手掛りが見つかるハズだ。

そうこうしているうちに、すっかり日がくれて夜がやって来る。やっぱり、夜こそ探偵の本領発揮、というワケでまたまた捜査開始。すると、書斎で借用書が見つかった。さっそくみんなを呼んで作戦会議を開いてみよう。

1 光夫の証言



◀ナント、光夫は光太郎殺しの犯人を知ってるらしい。でもそれ以上話してくれない。

2 氷沼の証言



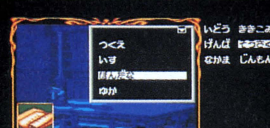
◀彼は自分は犯人じゃないと主張してる。しかも意味ありげな言葉を残し消えてしまう。

3 作戦会議



◀龍之助の客間に集まって作戦会議。ここでは光太郎の死因がわかっただけだ。

4 証拠品入手



◀夜に書斎を捜索してみると、借用書が手に入るハズだ。でも誰のものだろう?

第2章 狼男の爪

伝説館での2日目も、やはり聞き込みから始まる。とりあえず、片っ端から聞いてみよう。特に、借用書については、多くの情報が欲しいところだ。

ほぼ全部の部屋を回った頃だろうか、光夫の部屋では狼男の手を、他の場所でも光太郎が飲んだものと同じワインやコンパクトなどを手に入れた。証拠品が揃い、日も暮れてきたところで作戦会議を開いてみよう。ここで、大体の容疑者の目星を付けたら、そいつを尋問するのもいいだろう。

尋問も終わり、夜が更けてきた頃だった。第2の殺人の報告が入ってきたのは…。

1 絹江の証言



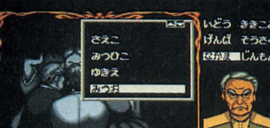
◀絹江から、光太郎が舞踏会で金の話をしていた、という重要な証言が聞けた。

2 狼男の手入手



◀光夫の部屋を捜索してみると、舞踏会で使ったらしい、狼男の手が出てきた。

3 作戦会議



◀2日目の作戦会議は、容疑者を確認するのが、第1の重要事項だ。

4 第2の殺人



◀今日の捜査もやっと終わり、というときに、氷沼享平の死体が発見された。

第3章 山神家の伝説

伝説館の捜査3日目。享平の死に脅えているのか、それともいいかげん疲れてきたのか。住人たちから、いくつかの事実を聞き出すことができた。だが、そこで捜査が行き詰まってしまった。いかんせん証拠品が出てこない。仕方がないので足で情報を稼ぐことにした。それから伝説館全部を1回りしたくらいのところで、日記を発見した。

夜になって、捜査を始めると、すぐに氷沼殺害の凶器、ハンマーを見つける事ができた。だが喜んだのもつかの間、ついに第3の殺人が起きてしまった。犯人の目的は一体何なのだろう?

1 平次の証言



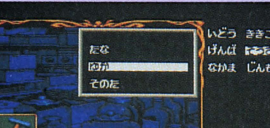
◀平次の仕入れてきたネタによると、光太郎と影次郎は腹違いの兄弟らしい。

2 光夫の証言



◀ついに光夫が全てを白状した。どうやら光彦が怪しいようだなあ。

3 ハンマー入手



◀夜、物置に行ってみると、氷沼殺害の凶器、ハンマーが手に入る。

4 第3の殺人



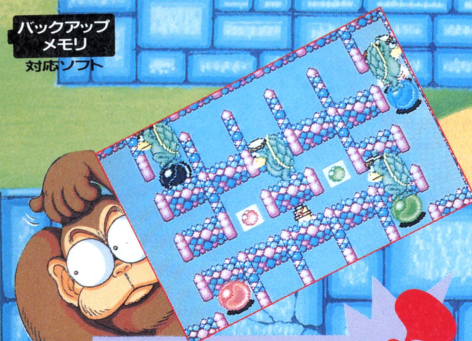
◀光太郎、氷沼、そしておたみが死んだ。犯人は一体誰なんだろう!?

©1990 NCS・RIVERHILL SOFT

Enjoy Hudson

バックアップメモリ対応ソフト

PC Engine







ヘンなキャラクター、続々登場！

JOY TAP 3 ジョイタップ 3
希望小売価格
1,890円（税別）

バッテリーバックアップシステム
天の声2
希望小売価格
2,600円（税別）

ジョイタップスリー
JOY TAP 3
をつなげば
対戦型。

これがキックボールだ！

格闘的思考遊戯。

BE BALL

アクションちっくなパズルゲーム

ビーボール



敵キャラといえば、やっぱりドラゴン！

いざ出陣！知恵と勇気で聖なる塔をとりもどせ！

くせ玉をじょうずにあやつって、
敵をたおせ！プレートにのせろ！
アクションパズルはこれに決まりっ！



イジワルなパズル連続！

3月30日発売！

希望小売価格
5,200円
（消費税は含まれておりません。）

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

©1990 HUDSON SOFT

…make a breeze

島崎和歌子

ボーイッシュで元気いっぱいの女の子…かと思うと、次の瞬間には、セクシーな視線を投げかける和歌子ちゃん
ニュー・シングル『南南西』で、ボクらにフレッシュな風を運んでくれるぞ！
素敵なアンバランス感覚に、熱い胸さわぎ…



Princess Cafe LET'S PLAY

撮影／石田謙一
スタイリスト／加藤高子　ヘアメイク／馬場真由実



今月のPRINCESS

●プロフィール●



本名／島崎和歌子。1973年3月2日。出身地／高知県。血液型／O型。星座／魚座。好きな言葉／ありがとう。趣味／音楽鑑賞、洗濯。1989年1月、フジテレビ系『こまらせないで』でドラマデビュー。1989年5月5日『弱っちゃうんだ』（ポリドール）で歌手デビュー。

今月のCafé

●熱血高校ドッジボール部PC番外編●ナグザット／発売中／5800円。人気キャラ、くにおくんがPCにも登場。外国チームと対戦する"世界大会"、ライバル校と戦う"学園対決"、PCだけの"クエスト・モード"と、3種類のモードで遊べる。必殺ワザもガンガン使える、超おもしろスポーツゲームだ。



おもしろーい！ほしいな、コレ！

昨年のフジテレビ系ドラマ『魔法少女ちゅうかないぱねま』の主演で、ビッグアイドルの仲間入りをした和歌子ちゃん。今年に入ってからも、同じくフジテレビ系『いつも誰かに恋してるッ』でがんばってるよね。待望の新曲も3月21日に発売されたばかり。

――まずは例月通り、和歌子ちゃんのゲーム歴から聞いていこうかな。

「はい。私、実家が高知なんですけど、弟がいるんですよ。弟がファミコン持ってて、私もよくやってました」

――どういうゲームをやってたの。

「スーパーマリオしか私はできなかったな。…あっ、あとドラクエですね。今はぜんぜんゲームしてないんですけど」



――今日はPCエンジンの、ドッジボールゲームにチャレンジしてもらうんだけど。ドッジボールはやったことある？

「はい。やってました。体育の授業とかでありましたから」

――じゃあ、ルールとかはOKだね。ボタンの操作さえわかれば。

「はい」

――このゲームには3つのモードがあるけど、今回は"世界大会"のモードに挑戦してもらおうかな。

「画面がきれいですね、すごく」

――最初にストーリー紹介というか、アニメっぽい画面が出るんだよ。楽しいでしょ。

「マンガみたいでおもしろそうですねー」

――コート内にいるのは4人で、Ⅱボタンでふつうのシュート、Ⅰボタンで味方にパスできるんだ。



ⅠとⅡを同時に押すとジャンプできるよ。じゃあ、プレイスタート！

「えーい！ あっ、当たった。これって強いボールも投げられるんですよね。どうやるんですか」

――ジャンプしてすぐ、Ⅱボタンを押すと、スピードの速いジャンプシュートが投げられるんだ。

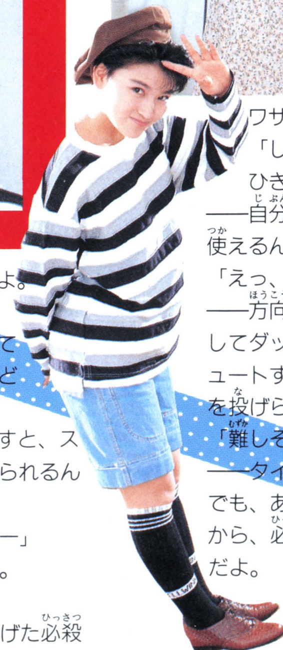
「うわあっ、危なーい。逃げろ逃げろー」

――うまいっ、逃げるのうまいじゃん。

「あははっ。あれっ、何あれ、今の」

――あれは、相手チーム"りき"が投げた必殺ワザ、分裂シュートだよ。





「しんいちがやられちゃった。ひきょうだぞー！」

――自分のチームも必殺シュートが使えるんだよ。

「えっ、どうやるんですか」

――方向キーを投げる方向に2回押してダッシュするんだ。それで、シュートすれば、相手に必殺シュートを投げられるよ。

「難しそう」

――タイミングが決め手だからね。でも、あと2人やっつければ勝てるから、必殺シュートなしでもへいきだよ。

「ナイス、やったあ。残りはあとひとり」

みんなで作るコンサートがやりたいの♡



——ジャンプしたり、ボールをよけたり、とにかく天才的に逃げるのがうまい和歌子ちゃん。
その調子で、"りき"をやっつけちゃおう。
「えいっ！」
——すごい、勝った！
初めてプレイしたのに、ラクラク最初の日本チームに勝った和歌子ちゃん。そして、それ以上にすごかったのは、和歌子ちゃんのスタッフたちの異常な盛り上がり方。「あきしがんばれ！」、「あー、くにおが寝てるー！」、「相手はやっぱり"りき"がいちばん強いんだね」、「早く、パス、パス」……など、ものすごい応援に圧倒されそうな勢い。
——どう、ゲーム楽しかった。
「おもしろーい！　すごいおもしろい。買いたくなっちゃう」
——和歌子ちゃんは歌でもドラマでも活躍してるけど、どんな仕事がいちばん好き？
「どれがいちばんってことないですね。歌もドラマも好きですから」
——『いつも誰かに恋してるッ』は同じ年代の人ばかりが出てるよね。
「もう、おもしろいですよ。待ち時間にみんなでおしゃべりしたりして」
——これからやりたい仕事は何？
「コンサート。やればいいってやつじゃなくて、誰でも見にこれるコンサートをやりたいですね。みんなで作るコンサートっていうか。会場が大きいところとかこだわらずに、できれば全国でできたらいいなと思ってます。
——じゃあ、最後に読者のみんなにメッセージをよろしく。
「はい。ゲームもいいですけど、私の曲もいいです。アハハッ。それと、ゲームがうまいっていうことでもいいから、人に自慢できることをつくってください」





和歌子ちゃん情報

3月21日発売の『南南西』（ポリドール）も聴ける、和歌子ちゃんの"ジャンプ・アップ・セブンティーン"のお知らせ！　みんなで遊びに行こうぜ！
4／4＝大阪・江坂ブーミンホール、4／5＝名古屋・テルミナ、4／7＝岡山・岡山城桃太郎祭り、4／28＝広島・アルパーク、4／29＝関西・ダイエー、4／30＝福島・ハワイアンセンター、5／3＝千葉・柏そごう、5／4＝博多どんたく、5／5＝八王子そごう。
"ジャンプ・アップ・セブンティーン"の問い合わせ、和歌子ちゃんへのファンレターは、〒107東京都港区赤坂4－4－11赤坂永井ビル202 ㈱ゴールデン・ミュージック・プロモーション内 WAKAKO CLUB ☎03－582－7985までよろしく。



◀3月21日に発売された和歌子ちゃんの新曲『南南西』。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

EVENT
WORLD GAME

今月のえぐちは、付録の取材で北海道に行ったりで、とっても大忙しっっ！　予定では、もう少しラクに展開できると思ったんだけどねー。うーん……。

EVENT

AOU 1990

今回のアミューズメントエキスポは幕張メッセで行なわれたのだ!





有名なアーケードゲームのショーっていうのは2つあって、1つが毎年秋に開催するAM（アミューズメント・マシン）ショー。そしてもう1つが、ここで紹介する、毎年2月頃に行なわれるAOU・アミューズメントエキスポなんだ。（この2つは、よくわかんないけどなんか団体かなんかが違うらしい）

このAOUは、去年までは新宿のNSビルというところで行なわれてたんだけど、今年は、2月の27、28の2日間に渡って、あの幕張メッセに場所を移して開催されたのだ。

取材に行った初日は関係者だけの日。しかも、午前中から行ってたんでそれほど混雑してなかったんだけど、一般入場者の2日目は、かなり混んでいたみたいだ。

やっぱり、新作のアーケードゲームに直接触れられる（しかも入場料だけでプレイ料金はタダ）っていうのは、アーケードファンには魅力だもんね。

今回のショーでどんなゲームが出ていたかは、右のページのチラシのところをみてね。

NEO・GEO

SNKのブースでは、話題のレンタルシステム『NEO・GEO』を大々的に展示していたぞ。

今までになかった、全く新しい形態だけに、これからの展開が楽しみなシステムだ。参入メーカーも、もっと増えるとおもしろいね。



▲NEO・GEOの説明をするお姉さん。



▲このレンタルシステムがどこまで普及するか？



▲やっぱり、ソフトのラインナップがカギになるんだろうね。

遊楽画廊 EXTRA

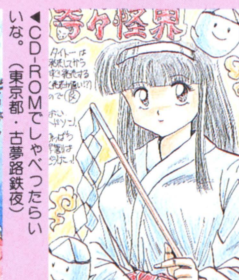
「お仲間募集ハガキは画廊ではやらない」っていってたけど、最近やって欲しいって意見が多くなって来たんで、とりあえず1回やってみるぞ。掲載月は本誌7月号で、これに関しては〆切が4月20日。ハガキは必ず縦位置で、25%縮小になっても見えるようにハッキリ募集要項をかいてね。掲載者はたぶん審査の上12名になる予定だ。



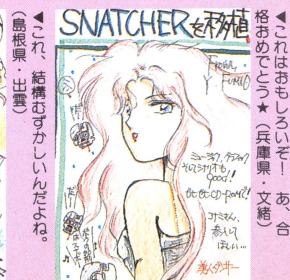
▲これもそろそろ発売だね。（鳥取県・う）



▲CD-ROMでしゃべったらいいな。（東京都・古夢路鉄夜）



▲これ、結構むずかしいんだよね。（島根県・出雲）



▲これはおもしろいぞ！　あ、合格おめでとう★（兵庫県・文緒）

広い会場は新作でいっぱい!

今回のショーで目だっていたのは、やっぱりシューティングもの。中でも、アフターバーナーの流れを組むセガの３Ｄ体感シューティング『G-LOC』、コナミの『パロディウスだ!』、アイレムの『AIR DUEL』などは、どこも長蛇の列。この中でも、特に『G-LOC』はおもしろそうだったぞ!

▲これが『G-LOC』。迫力のドッグファイトが展開するぞ!



◀デコのブースではピンボールも。ロボコップとオペラ座の怪人があったぞ。



◀どこのブースも、最新型のマシンを大量展示。もちろん自由に遊べるのだ。

PC原人のメダル機を発見した!!



アトラスのブースでは、PC原人のキャラを使ったメダルデジパチを展示していた。これは、ゲーセンの片隅にあるような、子供用のパチンコなのだ。

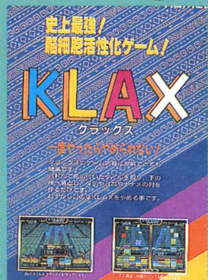
本誌から誕生したキャラが、PCエンジンに続いて、ついにアミューズメントマシンの世界まで進出! ゲーセンで見かけたら遊んでみてね。

今回のチラシたち!

今年のショーで配られていたビデオゲームのチラシがこれだ。おもしろそうなのは、また本誌のアーケードコーナー(今月はお休みしちゃったけど)で紹介して行くからお楽しみにね。



◀バルダーダッシュ／データイースト



◀クラックス／ATARI・ナムコ



◀トライゴン／コナミ



◀エイリアンズ／コナミ



◀クルードバスター／データイースト

◀WGP／タイトー



◀雷電／セイブ開発・テクモ



◀ビッグラン／ジャレコ



◀ハテナの大冒険／カプコン



◀戦場の狼II／カプコン



◀エアデュエル／アイレム



◀メジャータイトル／アイレム



◀ロッド・ランド／ジャレコ



◀あしたのジョー／タイトー



◀苦胃頭捕物帳／タイトー



◀バトルシャーク／タイトー

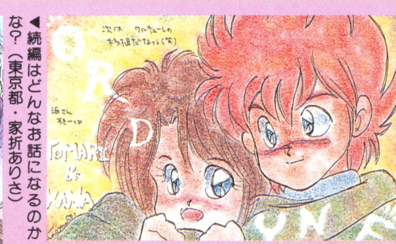


◀麻雀大予言／ビデオシステム



◀ハットリス／ビデオシステム

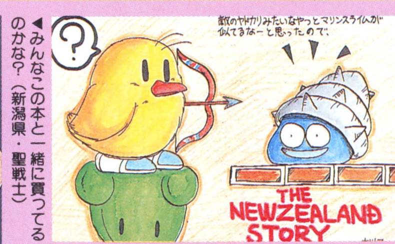




◀続編はどんなお話になるのかな?(東京都・家折ありさ)



◀お久しぶり。大学合格おめでとう。(兵庫県・しょおゆっ)



◀みんなこの本と一緒に買ってるのかな?(新潟県・聖戦士)



◀キャラかわいいけど、むずかしいんだ、これ。(東京都・末川己)

◀これはあんまりやらなかったの。(北海道・平野XANAII水紀)

WORLD GAME

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE／AMIGAほか

ターボグラフィックスに移植されるのがこのソフト！ 日本にも欲しいね。

シネマウェアっていえば、映画的な手法を取り入れたゲームを次々に生み出し，ゲーム業界では知らない人はいないっていうくらい有名なアメリカの会社なんだ。

そして、3月号のCESのレポートでもお知らせした通り、ここがアメリカ版PCエンジン『ターボグラフィックス』に参入したんだよね。

そのターボグラフィックス用のCD-ROMソフトとして移植されるのが、『IT CAME FROM THE DESERT』。

ゲームの舞台になるのは、50年代、タイトルにもあるようにアメリカの砂漠の中にある町。ある日、この町のはずれの山に隕石が落下。そして、その影響で巨大な昆虫が出現してしまうのだ。

プレイヤーは、この昆虫たちを退治して町を守るのが目的だけど、最初のうちは誰も異変に気がつかないので、なかなか相手にしてもらえなかったりするんだ。（このあたりは、本当に昔の特撮映画を見るようなノリなんだぜ）

また、このゲームでは時間がリアルタイムで過ぎていく。アクションシーンで失敗したりすると病院に入院するんだけど、退院まで待ってるとそれだけ時間が過ぎてしまう。このあたりの設定もなかなかリアルだぞ。

アドベンチャー的なノリだけど…

このゲームはジョイスティックだけで進行し、基本的にはコマンド選択式のアドベンチャー。

いろいろな人に話を聞いたり、あちこちに移動したりしながら、その都度適切なコマンド（もちろん英語だけど）を選びながら進めていく。

◀いろんな人が情報を教えてくれる。

◀コマンドの選択肢は、その都度いろいろある。

砂漠の町にはこんな建物が!!

この町とその近辺にはいろいろな建物があり、主人公はマップ画面で行きたいところを選んで移動する。

もちろん、離れたところに移動するには、それだけ時間がかかるのだ。

また、建物によって開いてる時間が違ったりするので、移動距離と現在の時間をよく考えて動かなきゃならないんだ。

◀このマップ画面で選択して移動する。

▲軍隊の駐屯地。何しに来たかと言われる。

◀ここは自分の家。寝ることもできる。

アクションもあるぞっっ！

ゲームの中には、状況によってこんなアクションシーンも登場するのだ。中でもおもしろいのが病院からの脱出シーン。入院してると時間がたっちゃうので、看護婦や警備員の目をかすめ、逃げ出すというストーリーだ。

机の下や空きベッドにも、ちゃんともぐり込んだりするので、この部分だけでもかなりおもしろいぞ。

◀これが病院の脱出シーンだ。

◀飛行機であちこちに移動することもできる。

©1989 Cinemaware Corporation.All rights reserved.

▲エ、エライ！ よく頑張った！（埼玉県・エンジンで描いた）

▲ダンジョンの人気も相変わらず高いなー。（長崎県・ゴエモン）

▲まだ先だけどⅢも楽しみ。（神奈川県・アドル君♡月姫）

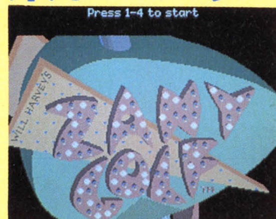
▲キャラも出るやつPCでやって欲しい！（愛知県・暁一穂）

▲希望のものが出るぞ。もちろんしゃべる（北海道・岩野剛亨）

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS／AMIGA、AppleⅡGSほか

団長もお気に入りの楽しいパターゴルフなのだっ!!



『ZANY GOLF』は、ちょっと前に出たソフトだけど、去年末ぐらいに団長が買ってきて遊んでみたら、とってもおもしろかったというパターゴルフのゲームなんだ。

ゴルフっていっても芝目とかは特に関係ナシで、それよりもコース上の仕掛をクリアする方が重要っていうお遊び的ゴルフ。

そして、このゲームの最大の特徴が画面のデザイン。特に、ハンバーガー面にあるケチャップ入れの動き（ボールが当ると、ケチャップがリアルに飛び出す）なんていうのは、小さいときからディズニーを見て育った人の発想なんだよね。くやしいけど日本人にはちょっと思いつかないんじゃないかなぁ。

もちろん、それ以外にもコースがピンボールになっていたり、風車があったりと、ほんとに楽しい面が出てくるんだ。これあたりはPCエンジンに移植してもおもしろいんじゃない？




▲このケチャップの動きが、すごーくリアルなのだ。


▲風車のコース。風車の穴に入るとホールインワン！


▲ピンボールコース。これは難しいのだ。

(C)1988, 1989 Will Harvey (C)1988 Electronic Arts

BATTLE SQUADRON

INNERPRISE Software／AMIGA

透明な敵戦闘機が襲ってくる、迫力満点のシューティング!

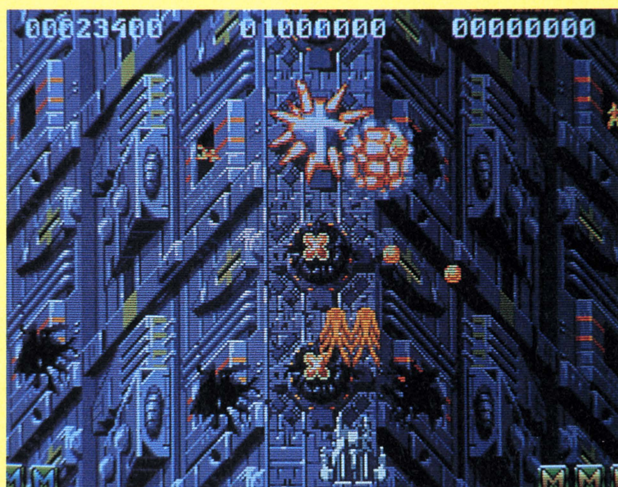


このゲームのコンセプトで一番新しいなって思ったのが、リードにも書いてあるように、敵の中に透明な戦闘機が出てくるってこと。国産のシューティングには、今までこんな敵いなかったんじゃないかな？（このへん、いまいち自信がない）

普段は保護色みたいになっていて、そいつのいるところだけ背景が陽炎のようにゆらめき、ときどき実体化してくるんだ。

もちろんコイツに体当りされるとやられてしまう。画面を凝視して、背景のゆらめきに気をつけていればよけられるんだけど、敵の攻撃が激しいところでは、とてもそんな余裕はないのだ。

自機の攻撃は、４種類のショット（アイテムでそれぞれパワーアップ）＋ボム。ステージは地上面と地下面から成り立っていて、地下にいるボスを倒せばステージクリア。でも、地下面はかなりキテるので、生半可な装備じゃすぐやられちゃうのだ。




▲破壊力バツグンのボム。でも、出し方がちょっとヘン。

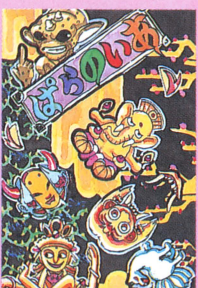

▲こうやって２人同時プレイもできるのだ。


▲地下に入ると、かなり攻撃がキツい。コイツは中ボス。

©1989 by InnerPrise Software,Inc.All Rights Reserved.



◀発売が楽しみだね。（神奈川県・GARA）

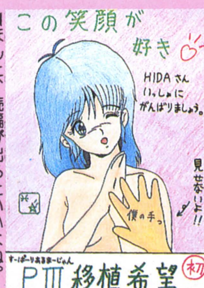

◀パラノイアの雰囲気出てる！（大阪府・まっくろくろすけ）



◀団長も発売日に買う予定だ。（新潟県・ロコロ渡辺）



◀ほんと、続編が出るといいよね。（東京都・うるとらのEすと）



◀セタの参入ってどうなったんだろう？（愛媛県・PISCES）

遊楽専業団



▼Ⅲは単独でCD-ROMになるよ。（熊本県・蘭迦／望さん命）



▼CD-ROMはもう手に入った？（福岡県・さかたわかこ）



▼MSXのは、細胞んとこまでしか行けなかった。（東京都・あきもとみ）

▼FC版みたいなRPGにならないかな？（埼玉県・横縞桜丸）



▼次のアドルの冒険も早く見たいね。（北海道・すとろべりい）



▼今度は卍丸が主人公になるよ。（埼玉県・ソレント♡）



▼この号と同時発売。もうやったかな？（徳島県・伊那深稜峨）

▼ゲームだと、この子メーヨなんだよね。（神奈川県・ズームイン杉田）



▼おっ！　今月のは色鉛筆じゃないね。（大阪府・石田英樹）



▼例のイラストは大事にしまっておくね。（愛媛県・森まりも）



▼付録の記事はもう読んでくれた？（兵庫県・たんたん／しん）



▼リリアって、イースシリーズで一番人気がある。（兵庫県・羅字鈴樹）



▼セル画のワンモモ。今度は表に薄紙かけてね。（宮崎県・大矢圭）

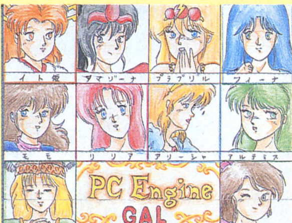


▼クリアしてないっ！　あ、新しい本も読んだよ。（京都府・剣崎美津穂）



▼ニンジャってMDも出るみたいだね。（静岡県・〝恋人大募集〟健次郎君）





▼ファンタジーRPGも、これからいろいろ出るよ。（兵庫県・麻生美鈴）



▼天外Ⅱも早くやりたいねっっ！（神奈川県・ふしぎな踊り）



▼ワンダラーズもどうなるか楽しみだね。（長野県・ちろこ）



▼続編では出てくるのかなぁ？（新潟県・五十嵐あくりる）



▲2枚組のPCギャル＋αだ。（千葉県・きんぐ★べあ）



▼やっぱりROMユーザー必携のソフトだね。（東京都・百手巨人）



▼ロックマンシリーズって難しいんだよねー。（三重県・渚丸）



▼サークはウケるんじゃないかなー？（福島県・安積達生）



▼Ⅲにも期待大だぜ！（宮城県・ZAN／山口県・浜森ねむ）





▲このゲーム、面数が凄いから長く遊べそう。（千葉県・Shinri-P）

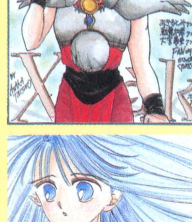
◀この辺は出てもいいんじゃないかな？（東京都・大塚悟）

▼本当にイースはすごかったよね。（東京都・えっちだいお）

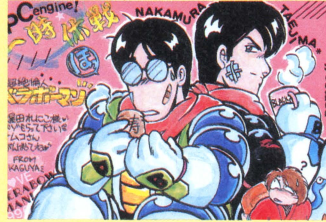


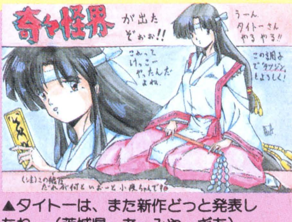


▼これは、結局クリアできなかった。（京都府・藤田義和）



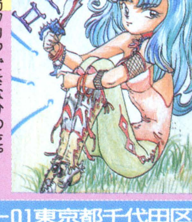
▼おまたせ。後ろの方で紹介してるよ。（山形県・渡辺かぐや）





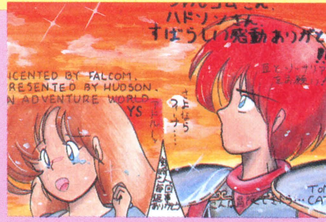
▲タイトーは、また新作どっと発表したね。（茨城県・おーみや・ぎあ）







▼みんな、何回もやってるみたい。（広島県・TOMCAT）



〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館月刊PCエンジン　遊楽画廊⑥係

今月も自信をもってオススメしちゃいますよぉ!!

激烈技 SPECIAL

この号を買ったアナタっ!! いやー、実についている。「源平」を始めとする、誠に役立つ技ばかりが紹介されているからじゃ。えがったのぉ。

ヘビー級	超大技	ライト級	小 技
ミドル級	大 技	フライ級	おまけ技

●源平討魔伝

ヘビー級 秘術、ラウンドセレクト&サウンドテストじゃ!

奈良県/草野進一

家宝にしてしまってもイイくらいの、『源平』に"ラウンドセレクト&サウンドテスト"なる術が隠されておった。その術とは…「固定タイトル画面で、方向キーの上→右→下→左→Ⅰ→Ⅱの順番に押してみよう。コマンドが成功すればメニュー画面となり、難易度変更、お好みのラウンドへ行けたり、音楽の賞味などなどアナタのお気に召すまま」といった具合じゃ。方向キーの上下で項目、左右で選択し決定したらランでいざ出撃じゃ。

タイトル画面で入力

▲1度ランボタンを押した、"固定タイトル画面"でコマンド入力を。

コマンド

方向キーの上・右・下・左・Ⅰ・Ⅱボタンの順に押す

オプションモード

◀難易度、命の本数、国選び、音楽、声の選択といたれり尽くせり。自由自在に使いこなしてね。

なんいど

通常は、"苦難の道"だが、少しやさしい"安易の道"ええ〜難しい"いばらの道"を選択することが出来る。安易の道で修業してから地獄のようないばらの道に挑戦するのがよかろうて。その逆も有り。

◀"いばらの道"はいきなりこの有様。

いのち

普段は命5本でスタートするが、4〜7の間で本数を変更することが出来る。初心者の方は"7本"、プロフェッショナルな方は"4本"で挑むのがよかろうて。が、無理は禁物じゃぞ。ムリは…。

◀7本もあるとさすがに死ににくいぞ。

おんがく こえ

アナタを幻想の世界へと誘うムーディーな音楽。それらがすべて鑑賞できてしまえる、何とも幸せな項目だ。方向キーの左右で選択、Ⅰで演奏、Ⅱで止める。"こえ"の方も同じ要領だ。特に"こえ"の方はボリュームをデカくし、「ばかめ〜」「きょえ〜」などなど聞きまくると超楽しいぞ。近所迷惑の恰好の材料だな。近所のヒトに思いっきり、『源平』を知らしめてくれたまえ。

くにえらび

ゲーム中の全ての国を選ぶことが出来る。"あり"にした後に国番号と国名が表示されるので、好きな国を見聞しまくりなはれ。最終面である、「鎌倉」もあるぞ。

◀他の国にも行けるコマンドがあるので、超お得だ。さすがはナムコ様じゃ。

▼おもむろに信濃で三首竜と対戦じゃ! うまくやれば草薙剣も入手できるがのう…ちと無理じゃな!

▲まずは美作あたりで、剣力や銭をたんと取ってみてはどうじゃ?

▲三種の神器なくして頼朝は倒せんぞ。

●スペース・インベーダーズ 復活の日

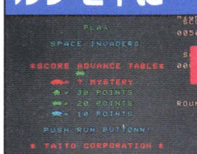
ライト級

レトロな白黒モード

埼玉県／斉藤勝広

本家　やっぱ、インベーダーってのは、白黒のテレビ画面でカラーセロファンはってやるもんだぁ！　と思っているおじさま方（失礼！）は、この裏技を試してみるべし！

本家のタイトルデモ中に…



▲このタイトルデモ中に次のコマンドを入力。

コマンド

方向キーを上→上→下→下→左→右→左→右→Ⅰ→Ⅱ→Ⅰ→セレクト→Ⅱボタンの順に押す



▲14インチの古いテレビかなんかでやると、より楽しめる技かも？

●スペース・インベーダーズ 復活の日

ライト級

押しっぱなしで連射できる!!

大阪市／小坂優

分家　今の時代はコッチの方が向いてらい！　と分家で遊んでいるキミに贈る技がコレ。Ⅰボタンを押しっぱなしにしているだけで、バリバリ連射ができる、便利な技なんだぜっ！

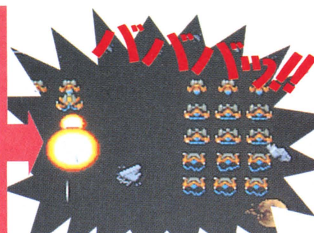
分家のタイトル画面で…



▲デモじゃなくてこのタイトルで入力する。

コマンド

Ⅰボタンを押しながらランボタンを押してゲームを始めよう



▲連射パッドを使わなくても、カンタンに連射することができる！

●ニュージーランドストーリー

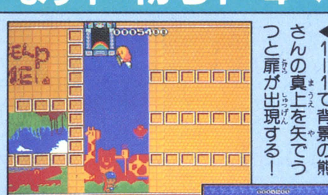
ライト級

ワープゾーンを使ってどんどん進んじゃえ!!

埼玉県／伊藤れいり

マップ上の決まったところを矢でうちまくっていると、扉が出現!!　中にはいれば、次の面にワープすることができるぞ！　上手に活用して、ニガテな所を飛ばしたり、素早いクリアを目指すのもいいかもね。あと他にもいくつかあるんだけどそれは自分で探してみよう！

まず1－1から1－4へ



◀1－1で背景の熊さんの真上を矢でうつと扉が出現する！

▶扉を抜けるとソコは海だった!?　1－4のボスの手前にでるぞ！

1－4から2－4まで



◀1－4のボスの部屋の左下を撃っていると扉が出現する。

▶扉を抜けて一気に2－4へこれるぞ！　針の山が痛そう…。

最後は2－4から3－1だ！



◀2－4の針の山の上にある扉に入るときは気を付けて！

▶やったぜ3面だっ！　すぐに敵にぶつかることもあるので注意！

●タイトーチェイスH.Q.

ライト級

サウンドテストだぜ!

群馬県／ブリバリ！

初めにでてくるタイトル画面のところで、2秒ほどまっていると、ピン♪と音がなるはず。そのあとで、下のコマンドを入力すればサウンドテストになるぞ！　方向キーで曲、効果音のナンバーの選択、Ⅰボタンで曲を聞くことができるぜっ！

ピン♪と音がしたら、

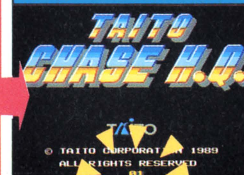


▲タイトル画面でピン♪と音がなってから、次のデモになるまでのこの画面で次のコマンドを入力だっ！

コマンド

方向キーの左→右→Ⅰ→Ⅱ→下→セレクト→上→セレクトの順に押す

サウンドテスト!



▲コマンドを入力したら、方向キーの上か下を押せば画面下に数字が出現！　これでサウンドテストOK！

●タイトーチェイスH.Q.

ライト級

分かれ道も怖くない

北海道／ワタル

右か左か!?

▲これで道に迷うこともなくなるってワケ！

追跡中にある分かれ道。1～4面では矢印が出るからいいけど、5面は自分で判断しなければならない。ここで迷わなくてすむ方法を発見したぜっ！　ナンシーからの連絡が入ったら、画面左上の"CHANNEL"に注目。数字の十の位が奇数なら右、偶数なら左の道が近道になっているのだ！

CHの数字に注目



▲CHの10の位の数字を覚えておくこと。"836"だから3だね。

奇数だから右だ!!



▲ごらんの通り、奇数の場合は右へ行けばいいとわかるのだ。

●サイバーコア

ヘビー級 豪華ケンラン！　ヘビーなパスワードを20本発見!!

東京都／佐藤 隆

今、をときめく電脳シューティング、『サイバーコア』にとんでもねぇ技が秘められていた。まずはタイトル画面で、「左を押しながらセレクトボタン」を押してくれ。するってーとパスワード入力画面が現れ、ここに下記のパスワードを、"上下で文字を選び、左右で移動"して入力。そしてⅠボタンを押してゲームをスタートだ。



▲このタイトル画面で右のコマンドを入力しよう。すると、サウンドテスト、ラウンドセレクト、無敵……何でもできるっ！

コマンド

タイトル画面で方向キーの左を押したままセレクトを押す



◀落ち着いて確認しながらパスワードを入力しよう。そしてⅠボタンだ。

パスワード	効果
YANDI	やさしいモードで遊べるぞ！
HIGEPIN	むずかしいモードに挑戦できるぜ！
SCSI	音楽と効果音のテストモードになるぞ。
MIKARIN	無敵の状態でプレイできちゃうのだ。
IRO	カラーバーを表示してTVをチェッ〜ク!!
MAI	ステージ1からスタート。いつもと同じ。
EMI	ステージ2からスタートだ。
YUUMI	ステージ3からスタートだ。
PERSIA	ステージ4からスタートだ。
YU	ステージ5からスタートだ。
MAMI	ステージ6からスタートだ。
MIHO	ステージ7からスタートだ。
LALAMOTO	最終面、ステージ8からスタートだ。
SARA	いきなりエンディングが見れるぜ！
MAKIRIN	タテ長の画面でプレイできるぞ！
EIKOCHAN	いつものヨコ長の画面に戻すときはコレ。
AMI	最初からスウォローテイルが最強装備だ！
RIE	同じくビートルの最強装備で始められる。
NAOMI	マンティスの最強装備でプレイできる。
MIDORI	ホーネットの最強装備でプレイできる。

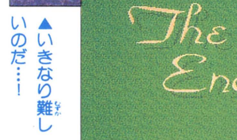


◀例えば、"MIKARIN"と入力し、ゲームをスタートさせると、イキナリッ!! 無敵なワケよ。



▶サウンドテストもあるぜ！


▲いきなり難しいのだ…！



◀そして…エンディングもある。



●サイバーコア

ヘビー級 突然変異で最強に!!　プルトニウムのせいかっ？

愛知県／栗田良夫

ある特定のアイテムの取り方をすると、すべてのウェポンでの攻撃が同時にできるという、"超サイバーコア"の法則が分かった。その法則とはいかに？

サイバーコア超進化論


▲まずは、"グリーン"を1個取る。ダメージは喰らうなよーん。


▲もう1個"グリーン"を取る。この先からチトややこしい…。


▲次は"イエロー"を取る。これで2段階目にパワーダウンしてるハズ。


▲今度は"レッド"を取る。その次は、アイテムを取るのではなく…？


▲最後に敵の弾にわざと当たり、"コア"の状態にしてくれ。すると…。

超サイバーコア!!



●ブロディア

ミドル級

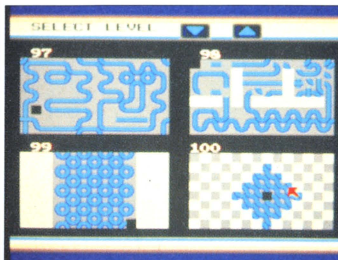
お好きな面からどうぞ!!

東京都／渡辺祐司

パズルゲームってその日の気分によって今日はこの面、明日はこっち、なんて選んでやるのがいいよね。で右のパスワードを入れれば全100面がよりどりみどり。ウッホホ〜イ!!

パスワード

"10898"



▲さーて、どの面からやろうかなっと！



▲夢にまで見た最終面。クーッ泣けるぜ！

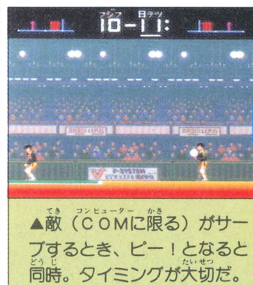
●スーパーバレーボール

ライト級

COMのサーブミス

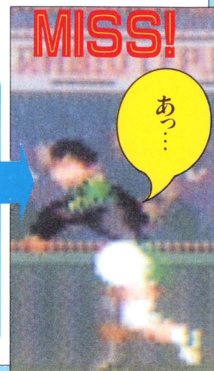
静岡県／バレー野郎

カンタンな操作でホイホイ進めるこのゲーム。スパイクだってビシバシ決まるし、ストレス解消にはもってこいだ。ところが後半ともなると、そうラクには勝たせてもらえないのが世の常というもの。ここは一発、この裏技を使って強引に勝ちを取るとするかな。ちょっとズルイけど…。



▲敵（COMに限る）がサーブするとき、ピー！となると同時。タイミングが大切だ。

ピー！となったらセレクトボタンを押し続けてみよう！

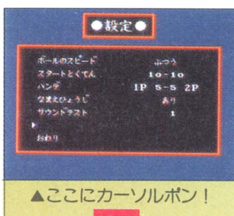


●スーパーバレーボール

ライト級

スタッフの紹介でいっ!!

兵庫県／米井晋太郎

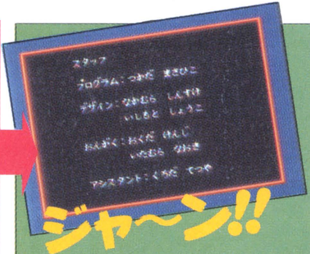


▲ここにカーソルポン！

スタッフの紹介画面はけっこう色んなゲームである。で、このゲームでもあるんですな〜これが！　まず設定モードにする。次にサウンドテストの下の空白の所にカーソルをもってくる。あとは左下に書いてあるコマンドを入れるだけ。入力はしっかりと、ねっ！

コマンド

Ⅰボタンを押しながら方向キーの右とⅡボタンとセレクトボタンを同時に押す



●スーパーバレーボール

フライ級

3枚ブロックのやり方

沖縄県／照喜名誠

COMの強いチームや、友達でうまいヤツなんかと対戦すると、強烈なスパイクでガンガン攻撃してくる。こっちはⅡボタンを連射して、強力な3枚ブロック（普通は2人の2枚ブロック）で防御するしかないっ！

普段は2枚だが…



▲普段は2人のキャラの2枚ブロックである。これじゃあ、威力のあるスパイクは防げない!?

コマンド

ブロックするときⅡボタンを連射する

3枚になる!


▲ここぞというときに、この技を使うといいぞ！

●麻雀ウォーズ

ミドル級

海こえ山こえビルこえて!

京都府／安川裕之

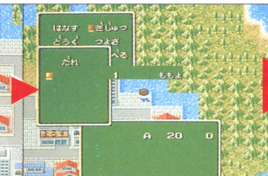
偶然か？　それとも故意に作り出されたものなのか？この技は凄い！　自分のキャラが平地はもちろん、山の上やビルの上まで歩けるようになるという内容なのだ。なっ！　凄いだろ？　てへへ！



▲まずこの入力画面で何も入れずに終わりにする。これがこの技の第一歩ってわけ。



▲次にフィールド上で"ぎじゅつ"のコマンドを入力する。すると画面に…アレッ?



▲"ももよ"が出現!?　この上は自由に歩くことができるのだよ。フッフッフ…。



▲左の動作を何度か繰り返すと、こんなんなります。

ヘビー級 ●パラノイア

いきなり2周目からプレイ&ミュージックテスト!

神奈川県／山本彰

タイトル画面でコマンドを入力すると、いきなり超ハードなパラノイア2（2周目）から始められたり、ミュージックテストをしたりすることができる。コマンドもカンタンなので、ぜひ試して欲しい技なのだっ！

コマンドを入力 タイトル画面で

PARANOIA
PUSH RUN BUTTON
© 1990 naxat soft

コマンド 方向キーの上＋Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトボタンを押しながらランボタンを押す

2周目から始まる

◀弾は速いし敵も強いで超大変！ クリアできたらプロ!?

◀2周目へようこそ！とでるぞ。

コマンド Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトボタンを押しながらランボタンを押す

音楽テスト

PARANOIA MUSIC TEST
STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
STAGE 4
STAGE 5
BOSS 1
BOSS 2
** GAME OVER **
*** ENDING ***

◀かつてこれほどオシャレなミュージックテストがあっただろうか？ さすがはナグザットさん！とほめてあげよう。Ⅰボタンで聞ける。

ライト級 ●パラノイア

3体のボスはこれで安全確実に倒せっ!

広島県／中本伸也

パラノイア・ワールドに登場するボスキャラは、どれをとっても強いヤツばかり。それぞれ、下の安全地帯でも使ってラクに攻略した方がいいかも。ちなみに3rd、4thのボスには安全地帯がないのだ。がんばるっきゃない！

サイクロニア 1st

▲画面の一番下が安全！サテライトを上に向けて攻撃するようにしよう。

スカルタング 2nd

▲思いっきり右下の所が安全だぞ。ワイドビームで攻撃するといいみたいだ。

キングパラノイア 5th

▲画面のギリギリまで右上にいって、下にサテライトを向けて攻撃だっ！

ライト級 ●虎への道

1面で残り人数を9人にする

鳥取県／宮本英利

1面でゴールに入らずに、その手前で敵を倒してアイテムをとりまくる。タイムオーバーになるまでやっていれば、まず間違いなく1UPしているはず。また同じことを繰り返してやれば、プレイヤーの残り人数がアッというまに増やせるぞ！

▲とにかく敵を倒してアイテムをとりまくろう。1UPはとくに大切。

▲タイムオーバーになるまでアイテムをとって点数をかせぐことだ。

TIME OVER!

▶20分ほど繰り返していると、残り人数が9人になったぜ！

『激烈技』を大募集だっ!

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！ どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“図書券”をプレゼント！ なんとっ、図書券の最高額は10000円だぜ!! ヘビー級をバシバシと発見してくれよ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ）。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント！ これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円

41円 郵便はがき 101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技⑤』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢 電話番号

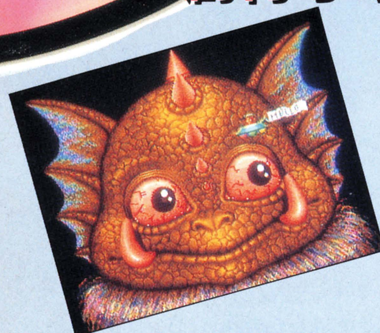
●応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて『激烈技スペシャル⑤』係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にはプレゼントを発送します。

ULTRABOX Info VOL.4

編集・発行／ビクター音楽産業株式会社　編集室／株式会社ファンプロジェクト　協力／小学館

ついに創刊号のマスターが完成したぞっっ!!



初めてのCD-ROM形式の雑誌ということで、みんなの期待を一身に集めている『ULTRABOX』、ちょっと遅れちゃったけど、やっと創刊号のマスタープログラムが完成。この記事を読んでいるころには、工場で量産体制に入っているから、もうちょっとまっててね。

ULTRABOXの詳しい内容は、先月までの記事で紹介しちゃったので、今月は内容のおさらいと、夏に発売される第2号の投稿募集をやっちゃうぞ！



楽しいコーナーが続々登場!

この創刊号に入ってるコーナーは、全部で13。PCエンジンユーザー必携のゲームデータベース「PCエンジンソフト図鑑'90」から、アクションゲームや、パズルゲーム、アイドルデータベースまで情報テンコ盛り。

このULTRABOX１枚で、いろんなものが楽しめるのだ。





読者コーナーも充実したよ

キミたち読者の投稿コーナー「ジャンジャンボックス」も、おかげさまで大盛況。イラストや写真、お便りなどの、みんなの力作がギッシリ詰まっているからお楽しみにね。

また、投稿者の賞品発表も、このULTRABOXの中でやってるよ。キミはなんか当ったかな？

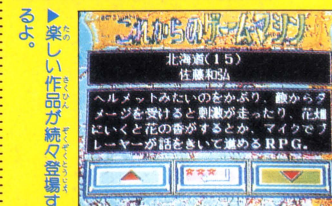




◀プレゼントコーナーもあるんだぜっ!!



◀力作揃いの遊楽画廊DIGITAL。



▶楽しい作品が続々登場するよ。



▶香織ちゃんと由美ちゃんも登場するぞ。

5月末発売予定／4800円

夏休み発表予定の第2号もみんなの力作を待ってるぜ!

早くも第2号の投稿作品を募集!応募方法をよく読んでガンガン送ってくれっ!

遊楽画廊DIGITAL

おなじみイラストコーナー。ハガキ1枚にカラーイラストを描いて送ってね。このDIGITAL版は、オリジナルも大歓迎。ハガキの表に、イラストのテーマやゲームのタイトル、コメントがある場合は、それも書いて、官製ハガキで送ってね。



虹色写真館・CD小町・動物村・アナザーピクチャー

キミたちのまわりの女の子(CD小町)やペット(動物村)、おもしろい写真など(アナザーピクチャー)を送ってくれ。各コーナーとも、サービスサイズかキャビネ版、裏に撮影者の氏名、テーマ、コメント、小町の場合は女の子の紹介も書いて、封筒で送って☆

ジャンジャンボックスQ&A

身の回りで起こったおもしろい出来事や素朴な疑問を、UBガールズが答えてくれる雑誌の読者欄みたいなコーナーだ。悩みごと相談なども受け付けてるので、ハガキでガンガン送ってね。



テーマパーク

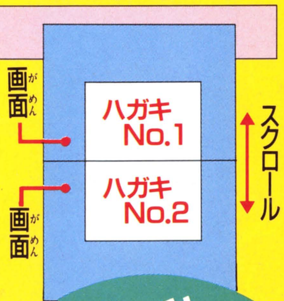
毎回テーマを決めて、キミたちの意見を募集するのがこのコーナー。第2号のテーマは「ULTRABOXにこんなコーナーが欲しい」だ。

このUBに、こんなコーナーが欲しい、こんなコーナーがあったらおもしろいんじゃないかな? って意見をハガキで待ってるぜっっ!

こんな新コーナーもあるぞ!

2コママンガ

画面を縦にスクロールさせ、2枚のハガキを見せるコーナーだ。ハガキは横位置で、2枚目のハガキにオチがあるようなイラストを書いて送って。もし、イラストの中に文字を書くときには、小さかったり細かかったりすると画面に写らないことがあるので、なるべく太く大きな文字で書いてね。



4コママンガ

こっちは、4枚のハガキを紙芝居風に見せていく4コママンガのコーナー。4枚のハガキに、カラーのイラストで起承転結をうまくつけた作品を送ってくれ。このコーナーでも、イラストの中に文字を書くときは、2コママンガと同様に太い字でね。また、ハガキの表に順番がわかるように番号を書いておいて欲しいな。

ジャンジャンBOX、入賞者にはビクターのAV機器豪華プレゼント!!
また採用者全員にはビクターオリジナルグッズをプレゼント!!

応募は、住所、氏名、PN(あれば)電話番号、年齢、学年、職業を書いて右の宛先まで。なお、応募作品は返却しません。〆切・5月末日消印有効。

〒151
東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
ULTRABOX ○○係

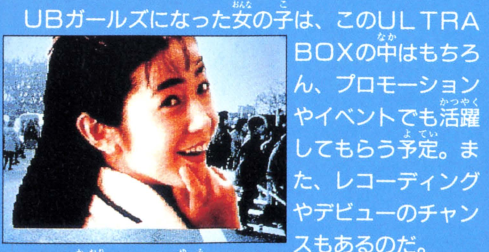
特報! ULTRA BOX UBガールズ大募集!!

うまくいけばデビューのチャンス

創刊号の「実用デート講座」や、「ジャンジャンボックスQ&A」で小栗香織ちゃんと露木由美ちゃんが活躍してるけど、この2人につづく新しい女の子を広く一般から募集することになったぞ。

UBガールズになった女の子は、このULTRABOXの中はもちろん、プロモーションやイベントでも活躍してもらう予定。また、レコーディングやデビューのチャンスもあるのだ。

右の応募要項をよく読んで応募してね。



▲キミも香織ちゃんや由美ちゃんに続けっ!

応募要項

資格…16〜22歳の東京近郊在住の女性
方法…履歴書、身上書、写真(全身・顔、サイズは手札以上で、全身はできれば水着姿)、保護者の承諾書(18歳未満の方)を同封の上郵送
締切…5月末日(当日消印有効)
選考方法…書類審査の上、6月上旬に面接　募集人数…若干名
合格後…ULTRABOX 2号より、各コーナーに出演。そのほかULTRABOXバックアップのもとに活躍。

〈あて先〉
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社
ULTRABOX編集部 UBガールズオーディション係
TEL 03-423-7901

●新コーナー

■イメージランド責任編集

P・B・S
ピーチ ボーイ ステーション

わたしがうわさの桝田省治です!!

桃太郎幕府副将軍



桝田しょーじNOTE

ますだ しょうじ●1960年1月22日生まれ。水瓶座。血液B型。出身地は兵庫県姫路市。証券マンのお父さんの転勤で、岡山→東京→京都と引っ越しをくり返した、桝田少年。幼稚園時代はキリンに、その後デザイナーになりたいと願った彼は、長じて武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科を卒業、広告代理店I&Sに就職。夢が現実となり、現在は広告デザインとゲームデザインの仕事に打ち込んでいる。小学生のときから、ノートを使わず授業に出ていた明晰な頭脳と集中力。加えて、不思議なひらめきと大胆な決断力をゲームの世界でも発揮中。4月1日にはレッドの広井王子氏夫妻の仲人で結婚の予定。まったく余談だが、御相手は学習院大学卒の才色兼備のお嬢様なのであーる!! おめでとー!!

←机の上に注目!! 片付けは桝田クンの弱点。

身長／172cm
体重／68kg
IQは170ぐらい
帽子が大好き
視力／0.5 乱視
春は花粉症
現在は虫歯なし
好きな食べ物 りんご・桃・なし
嫌いな食べ物 メロン・ゆず
書道は3段
このカバンがあれば1泊出張はOK！
中学時代・陸上部で200mの選手
足の大きさ 25.5cm
スニーカー愛用

日本一強運(悪運が強い?)な男!!

桝田省治といえば、日航ジャンボ機墜落事故なのである。誰が何といおうと、そうなのである。何のことかというと……。

実は、彼、桝田省治は、あの、御巣鷹山山中に墜落した日航ジャンボ機に乗る予定だったのである。いや、予定というより乗ることが確実になっていた、というほうが正しい。では なぜ、乗らなかったかというと、これが「飯を食って乗り遅れた」ということらしい。

ふつうの人は、飯を食っていて飛行機に乗り遅れたりはしない。彼にしたって、飯を食って乗り遅れるのを趣味にしてるわけじゃない。たまたま、ウェイトレスが注文を忘れたのか、厨房が混んでいたのか、その日に限って遅れたのである。そしたら、飛行機が落ちたのである。これを強運といわずして、何を強運というのだ!? 九死に一生とは、まさにこのことである。

以後、桝田省治が飛行機や電車をキャンセルしたときに、その飛行機や電車に予定通り乗ろうとする人間は、桃太郎チームにはいなくなった……(これは、すべて実話である)。

先取りゲーム・マニアを自称するならば、この男の名を覚えておくことです。つい増田昌司と覚えてしまいそうですが、桝田省治です。私もまだたまに桝田昌治と書いてしまいますが、桝田省治で す。覚えにくい分、覚えたら通です。

桃太郎情報

●掟破りの超ドハデ・アクションゲーム「桃太郎活劇」の完成が、間近に迫ってきた。現在までに(3月中旬)、全8ステージの組立てがほぼ終了。もう、中では、桃太郎や愉快なオニたちが、所狭しと動き回っている。あとは、最終敵、超巨大エンマを入れ、細かいバランス調整などを残すのみとなった。この調子なら、6月か、遅くとも7月には発売できる見通しである。

●入手不可能、一部ではプレミアもついて取引きされているなどという噂が、まことしやかに流れた問題のソフト「スーパー桃太郎電鉄」が、ようやく再発売となる。発売時期は、4月上旬頃の予定。まだ間に合うかもしれないから、買い逃しているキミは、今スグ、オモチャ屋さんへ走れ!!

●その「スーパー桃太郎電鉄」が、ひょっとしたら○○○○○○に移植されるかもしれないという話。すでに、技術的にできるかどうか、というところまで話が進んでいて、それが確認できさえすれば、すぐにもGOサインが出そうな雰囲気。今年の後半には○○○○○○で「S桃鉄」を遊ぶことができるかも!?

●話題のRPG大作「桃太郎伝説Ⅱ」は、今のところ待作になってしまっているが、春の到来とともに、さくま将軍のペンならぬワープロが動きだした。

作った設定、書いたシナリオ、没になること十数回の「桃伝Ⅱ」だが、ようやくここにきて、設定、シナリオとも固まってきたようなので、このあとは一気に作業が進むかもしれない(進んでほしい……)。

●個人、チーム、作品についてを問わず、当コーナーへのお便り、お待ちしてます!!

P．B．Sへのお手紙は〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジンPBS⑤係まで

■レッド・カンパニー責任編集



今月の社訓〈総帥・広井王子のお言葉〉

バカ丸出し

[解説] 自分のバカさ加減を丸出しにできるバカは、中途半端なリコウより強い！ という教え。最強をめざすなら、「バカ特出し」を心がけるべし。

はらほろひれはれ〜！ 「娯楽とバカの殿堂」レッド・カンパニーでごじゃりまする。

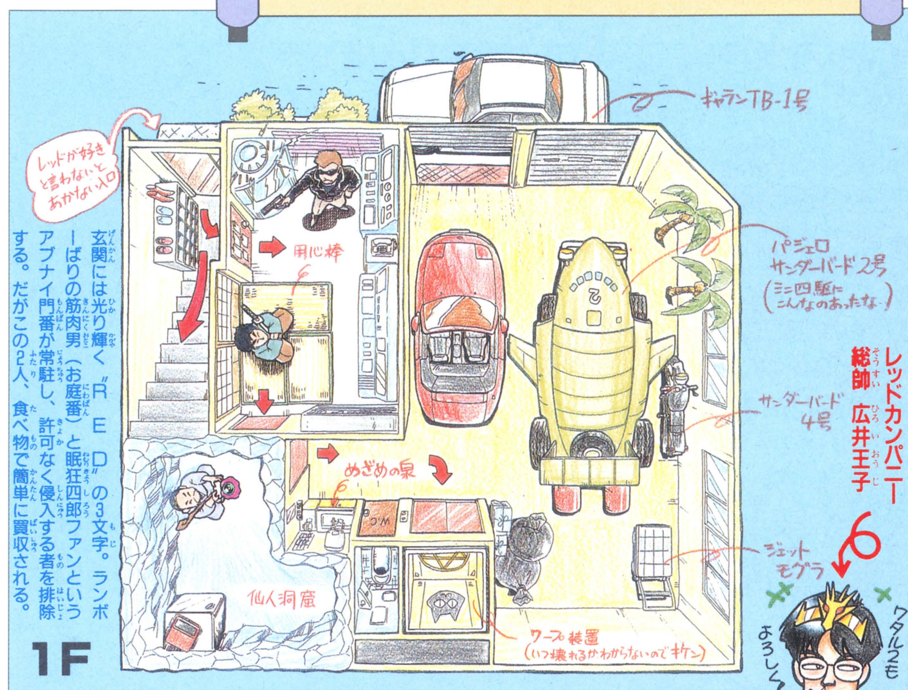
今回は第1回目ということで、まずは、はじめましてのごあいさつから。

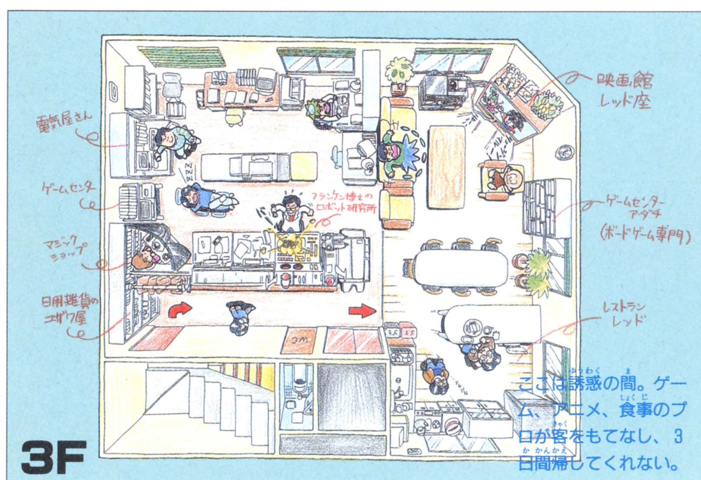
で、いきなり宣伝しちゃうけど、レッドはすんごくヘンな会社なのだ。仕事内容はゲーム、アニメ、オモチャの企画と、案外まとも(?)なのだが、社員がみ〜んなヘンっ！

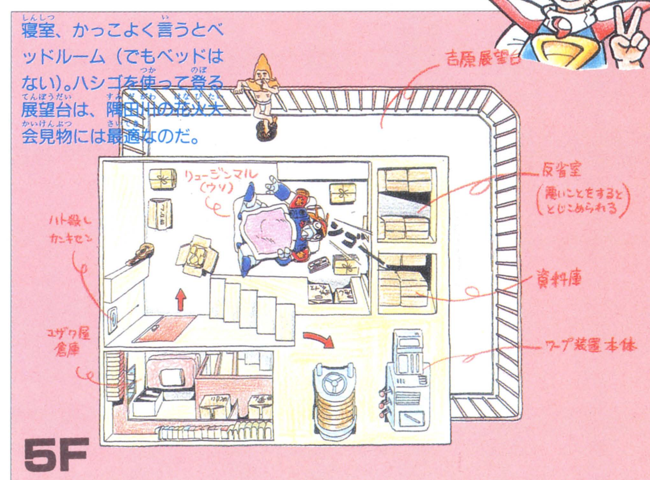
いつも着流し姿のヤツ、ず〜っと会社に泊まって月1回家賃を払いにアパートに帰るヤツ、まっ平らな道でなぜかつまづいてよく転ぶヤツ（本人に言わせると転ばない方がヘンらしいけど）などなど……。よくもこんなに揃ったもんだよオトッツァンなのである。

総勢30人、そのうち20人が泊まり込んで、テトリスに、桃鉄に、ホテル（これはボードゲーム）に、そしてごく希に労働に打ち込む。これが平均的なレッドの夜の風物詩。

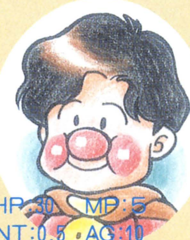
そのへんは今後おいおい紹介していくとして、ま、今月は、先月号で紹介しそこねた、レッドの1．3．5階の秘密図解をドーンとお贈りしちゃいますデス。







（レッド・キャラ紹介）馬鹿王列伝 第1回 松井前後



バカの殿堂・レッドの中でも飛び抜けた馬鹿王様が、このアンパンマン顔の松井前後ちゃん（27）。会社のガレージからシャッターを開けずに車を出そうとして、シャッターをベコベコにすること2回！「天外」をプレイさせれば、金太に刀を買ってやり……と、やらかしまくる。でも、前後ちゃん。「1ビット頭」と周りから誉められながら、今日も明るく生きているのだ。

来月より連載開始！ ハガキ大募集!!

■辻十郎のPC企画塾



●「ゲームの道は一日して成らずじゃ！」

異才、辻十郎先生が皆様から応募の企画案を、独特な切り口で、一刀両断！

ただし、優秀作品には毎回得点がつく。得点をためた人には、後々すごく良いことがあるヨ〜ン！例えば「ゲーム開発者のための究極ゲーム！」というのはどうだろう?辻先生にうけるかもヨ！

■ドット30 お題募集

皆様からの「お題」を大募集!!そのお題をもとに、レッドの誇るデザイナー達が、交替で筆をふるってしまう。（ただし、ドット絵で！）でも、「ひとこと」で書いてきてね！（例題：新春、未来版PC原人など）

■あて先

月刊PCエンジン「赤色パラダイス」各コーナー係までだぞ。

NEW GAME

●世は春休みのまっ最中。PCエンジンユーザーのキミは、いつにも増してゲームにハマリまくってるん

HOT!

超絶倫人ベラボーマン

ナムコ／6800円



開発情況　7月発売予定

掟破りの爆笑アクション PCエンジンに登場!!



『源平』以来、人気ソフトを続けざまに発表してくれるナムコさん。次にくるのは『ベラボーマン』だ。ノリの明るさとユニークな攻撃法で、ゲーセンファンのドギモを抜いたこの傑作。PC版の出来はどーかな!?



「ベラボー参上!!」



✪これが超絶倫人の秘密だ!!

STORY

'70年代初頭の日本。悪の科学者爆田博士の世界征服計画が開始された。手始めに狙われたのは新田四丁目だ。逃げ惑う人々。その時、一人の男が立ち上がった。彼こそ超絶倫人ベラボーマンであった!!

■その正体は?

妻も子もあるサラリーマン中村等（29歳）。アルファー遊星人に超変身物質を押しつけられ、嫌々ながらもベラボーマンとなり、正義のために戦うことを誓ったのだ！



◀正義の宇宙人アルファー遊星人。適当な人間が見つからず、無理矢理中村をベラボーマンに選んだ。

■攻撃力は?

技	説明
ベラボーキック	▲方向キー(上)+Ⅱボタンで、キック攻撃ができる。
ベラボーヘッドバット	▲方向キー(下)+Ⅱボタンで、ヘッドバットだ!!
ベラボーパンチ	▲Ⅰボタンだけを押すと、パンチになるぞ。
ジャンプ	▲Ⅰボタン。押す長さによって、ジャンプ力が変わる。

悪人



SPECIAL Part.2

じゃない？　クリアしても、まだまだ新作ゲームが待っているぜ!!

3種の舞台、全22ステージが戦場だ!!

町内



『ベラボーマン』は全22ステージ。各ステージは、町内、忍者屋敷、海底のいずれかが舞台となる。この町内はアクション面。のどかな風景をバックに戦いが繰り広げられるのだ。

忍者屋敷



もうひとつのアクション面、忍者屋敷。中には敵のトラップがテンコ盛りだ。また、ステージの上空などにはアイテムもたくさん隠れてる。大ジャンプで探し出そうぜ。

海底



海底のステージは、なんとシューティング面。『ベラボー』は、アクションとシューティング、ひとツブで2度美味しい掟破りの有り有りゲームなのだっ!!

退治はまかせろ!!

■必殺技だっ!!

通常の攻撃の他に、特定のアイテムを取ることで必殺技も使えるようになるぞ。ひとつは写真の波動弾。そして、もうひとつは貫通拳だ。



これで破壊力も格段にアップするぞっ!!　強敵、ボスキャラだってもう恐くないぜ。

■味方もいるぞ!!

敵を倒して"福"マークを集めると"福引男"が現れる。彼は、バイタリティアップのアイテムをくれる心強い味方なのだ。ステージをクリアした時にも、体力回復のオニギリをくれるぞ!!





◀福引と言うからには必ずアイテムが当たるとは限らない。たまにはスカも…。

■変形もできるぜ!!

海底ステージではベラボーマンは"シーベラボー"へと変形する。攻撃パターンも地上とは違い、2種類のミサイルで戦うのだ。



◀シーベラボー

ベラボーマンの海底バージョン。STG面にふさわしい形態だぜ。

■敵は爆田博士だ



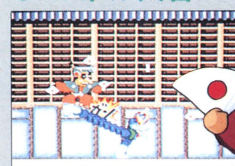
悪の天才科学者、爆田博士こそ、ベラボーマン最大の敵だ。博士は、最終ステージで待っている。数々の罠を切り抜け、進めベラボーマン!!

こいつが大悪党

各ステージのラストはボスと対決だ

各ステージのラストには、ボスキャラが出現する。コミカルなゲームだけに、その攻撃パターンもちょっと変なんだ！

●ピストル大名



▲天下一のヒキョー者。不利になるとすぐ降参するが、こちらがスキを見せると…。

●ブラックベラボー

▼ベラボーマンと生き写しのボスキャラだ。パンチ、キックなど技まで同じ。果して、その正体は!?



ラビオレプススペシャル



ビデオシステム／価格未定

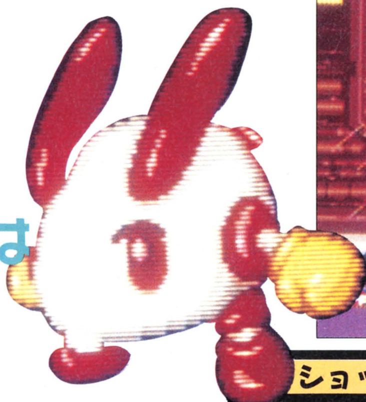
開発情況　6月発売予定

おまちかねのラビオレプスがついに登場するぜっっ!!

アーケードファンにはかなり人気の高かった『ラビオレプス』、前々から情報は載ってたんだけど、なかなかちゃんとした画面が出なくてヤキモキしてた人も多いんじゃないかな？

ということで、お待たせしました。やっと編集部にもPCエンジン版のサンプルロムが到着。今月は、第1回目ということで、簡単な内容を紹介しよう。

このゲームは、全6ステージの横スクロールシューティング。敵に捕まってしまったお姫様たちを助けるため、戦闘メカのUSAGIに乗り込んで戦うのだ！



USAGIの武器はショット、パンチ、ミサイルの3つ！

自機・USAGIの武器はショットとホーミングタイプのミサイル、それに、敵や障害物のそばでショットのかわりに出るパンチの3種類。



◀ショットは押しっぱなしでOKのオート連射だ。

パンチは、ショットに較べるとかなり強力な破壊力を持っている。うまく使えば、固い敵もカンタンに倒すことができるぞ。

ショット



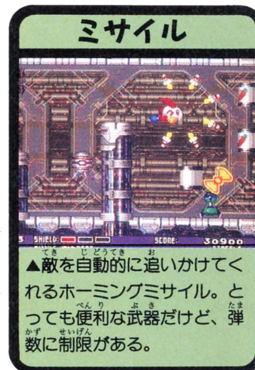
▲前方に一直線に飛ぶショット。破壊力は弱いけど、弾数制限のない、USAGIの最も基本的な武器だ。

パンチ



▲障害物や敵に接近したときにショットボタンを押すと繰り出されるパンチ。破壊力はかなり強いぞ！

ミサイル



▲敵を自動的に追いかけてくれるホーミングミサイル。とっても便利な武器だけど、弾数に制限がある。

アイテムがゲームのポイントだ!!

ゲームの途中に出てくるニンジンマークの缶詰めを撃つと、中からいろいろなアイテムが出てくる。

アイテムの出現はランダムだけど、運良く下のようなアイテムが出たらもうけもの。その後の展開がだいぶラクになるぞ。



◀これがアイテムの入ってる缶詰めだ。取りまくれ！

▶アイテムを取るときはパンチで取った方がいいぞ。

こんなアイテムがあるよ！



リボン	ミサイル	タヌキ
▲USAGIの武器が強化される。	▲ミサイルの補給アイテムだ。	▲分身して無敵になる。敵を体当りで壊せるぞ。

個性的な敵キャラが続出！



各ステージとも、個性的な敵キャラが続々登場。どの敵も結構シビアな攻撃をしてくるけど、USAGIはダメージ制なので、アイテムなどでダメージを回復しながら進もう。

また、障害物に当ってもダメージを受けるので注意が必要だ。



◀いろんなタイプの敵が出てくるぞ。



◀壁に当るとダメージをくらうのだ！

©ビデオシステム

HOT!

関ヶ原

トンキンハウス／価格未定

開発情況　発売日未定

30人の武将が登場する、戦国歴史シミュレーションゲーム登場!



PCエンジン初の戦国シミュレーションが、トンキンハウスから登場するぞ。ゲームはタイトルからもわかるように、関ヶ原の戦いをテーマにしたもの。プレイヤーは西軍を指揮して、東軍の徳川家康を倒すことが目的なんだ。

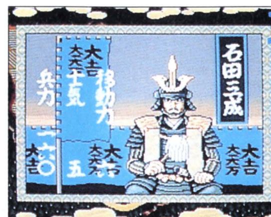
東軍と西軍、合わせて30名の武将たちが、天下を取るために戦うわけだ。ゲーム中に裏ぎる武将が出てきたりして、物語の展開も奥が深いものになりそう。近いうちにもうちょっとくわしいゲームシステムを紹介できそうだよ。楽しみに待っててね。

徳川家康を倒し天下をとるのだ!



◀西軍に参戦している武将から、カーソルで選ぶ。

ステイタス



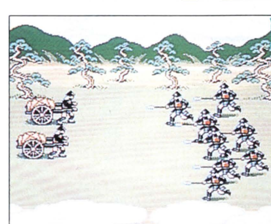
◀武将を選ぶと、この画面になる。移動力、士気、兵力を確認して出陣するわけ。これは西軍を率いる石田三成だ。

マップ上を移動



▶六角形のヘックスが表示されるマップ画面。移動して敵と出会うと、各武将の部隊を配置する布陣モードになる。

戦闘シーン



◀布陣を終えた後、敵部隊と接触すると戦闘アニメーションが始まるのだ。旗本、足軽など、部隊は9隊あるぞ。

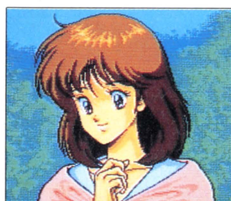
©トンキンハウス

迷宮のエルフィーネ

日本テレネット／価格未定

開発情況　6月発売予定

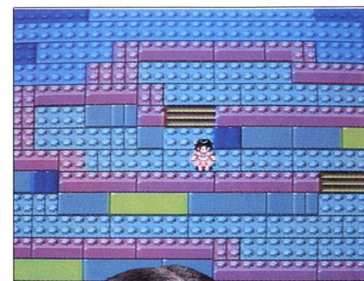
こいつぁタダのアイドルゲームなんかじゃないんだぜっ!!





このゲームは、主役はアイドルの西村知美ちゃんだけど、そこらのアイドルものとはまるで違うぞ。今までは、このようにキャラクターを起用した場合、デジタイズ採り込み画面が多かったために、動きを出せなかった。そこで日本テレネットさんは、お得意のアニメ技術で、知美ちゃんをメいっぱい動かしちゃうんだ。内容も、アドベンチャーながら、ボスキャラ対戦はアクションやパズルなどのミニゲームになっている。彼女の大好きな妖精たちも登場するよ。







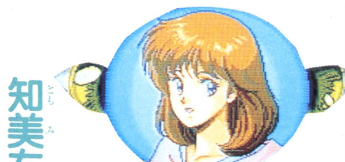
◀知美ちゃんは、邪悪な者に、妖精の世界に連れ去られてしまう。



▶妖精の世界は知らないことばかり。早くいい妖精と出会いたいな。



私の大好きな、妖精たちのお話なのです!



★なんといってもビジュアルシーンが見物だぞ。ファンの人なら、これはもう絶対に見逃せないね。

知美ちゃんはアニメーション



彼女の身に危機が!!

©日本テレネット

将棋修行初段一直線

ホームデータ／価格未定

開発情況　6月中旬発売予定

実力初段の最強ソフト！ 勝てば日本将棋連盟が初段を認定！

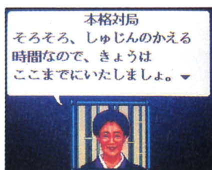


◀10級～初段まで、2P対戦もできるぞ。

10級～初段まで、どんな実力の人にも対応した各モードの中で、特におすすめは〝初段認定戦〟(将棋ファンの中でも、初段近くという層がいちばん多いんだよね)。このモードで3連勝すると、ホームデータがキミを日本将棋連盟に推薦してくれて、連盟から初段の免状がもらえちゃうのだ！ 愛棋家の私にはウレシイ！



▶名人戦対局では、こんなイベント画面も！



◀対局の合間にはこんなコメントも…。え、人妻だったの!?

初段認定戦



◀3連勝といっても、制限時間はあるし、途中セーブはできないし、条件はけっこう厳しい！

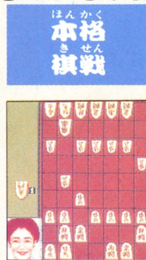
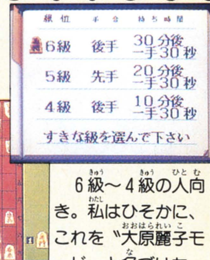
モードも多彩。しかもいろんなキャラクターがお相手してくれる！

将棋桃太郎




犬が駒を運んでくれる。待ったやヒント、盤入れかえなんて技もある。

本格棋戦

6級～4級の人向き。私はひそかに、これを〝大原麗子モード〟と名づけた。

名人戦対局




ここではCom.もめいっぱい考えて、初段なみの手を指してくる。

対戦モード



もちろん相手がいれば、2人で将棋が楽しめるよ。

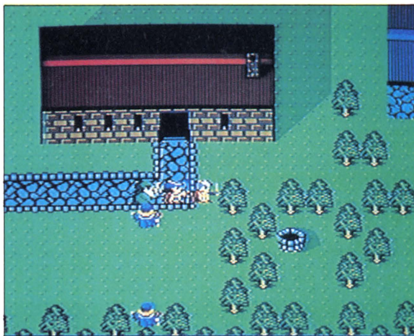
HOT! SPLENDOR

メサイヤ (NCS)　価格未定

開発情況　発売日未定

剣と魔法の世界が舞台のRPGだ！

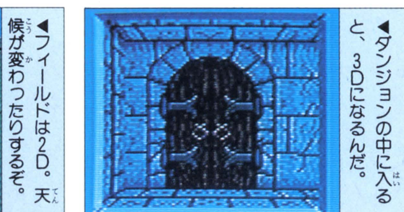
RPGファンに耳よりなお知らせ。あの『ダブルダンジョン』のメサイヤさんから、本格的ファンタジーRPGが発売されるぞ！ 3D画面のダンジョンや、4人パーティ、職業制、時間や天候の概念など、ゲーム内容は盛りだくさんだ。さらに今までにない、全く新しいゲームシステムもあって、超期待の1本だ。



▲これは、町の中のようすだ。ファンタジーRPGだけに、いろんな剣や防具なども売っているのかな？ どうなるのかが楽しみだ。



◀フィールドは2D。天候が変わったりするぞ。



◀ダンジョンの中に入ると、3Dになるんだ。

※画面は開発中のものです。

HOT! DON DOKO DON

タイトー　価格未定

開発情況　5月発売予定

2Pが楽しいドンドコがPCで発売されるぞ！

アーケードやファミコンで人気の『DON DOKO DON』が、ついにPCエンジンでも登場することになったぞ！



このゲームは『フェアリーランドストーリー』や『レインボーアイランド』などの流れを組む、面クリア型のアクション。大きな木づちで敵をツブし、それを投げてやっつけていくゲームだ。

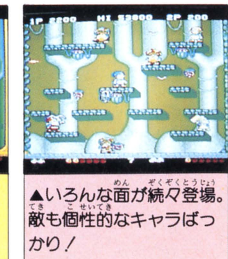
もちろん、とっても楽しい2Pモードもついてるぞ！



▲ラウンドの間には、キレイなデモ画面が出てくるぞ！



▲2Pで遊ぶと、ついつい相手にチョッカイ出ししたりしてしまうのだ。



▲いろんな面が続々登場。敵も個性的なキャラばっかり！

©1990NCS, ©TAITO CORP. ©ホームデータ

これがプロ野球'90

インテック／5800円

2M

開発情況　5月下旬発売予定

新データの『これプロ』だっ!!

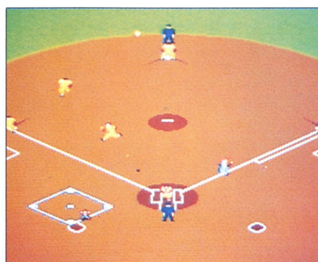


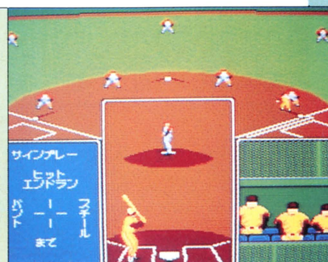
▲もうすっかりお馴染みの、実名球団。むっちゃくちゃリアル。

超本格野球シミュレーションゲームとして話題の『これプロ』が、'89年ペナント終了時の新データを盛り込んで、再びボクらを楽しませてくれそうだ。トレード後の新選手もさることながら、新監督の田淵、野村、金田の活躍も期待されるね。全体のデザインやサウンドもグッとグレードアップしてるし、野球大好きのキミは大感激なのだっ!!



▶中畑のいない今年の巨人はちょっとさびしいね。◀リアリティー抜群の通常画面。注目の野茂の活躍は？





▶サインは、「バントエンドラン」を「まて」に変更。◀フィールドの雰囲気も、なかなかキマってるのだ。

HOT!

バットマン

サン電子／価格未定

3M

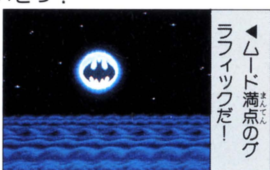
開発情況　8月発売予定

噂には聞いてたけど、PC版バットマンがついにその姿を現した！スゴイぜっ！

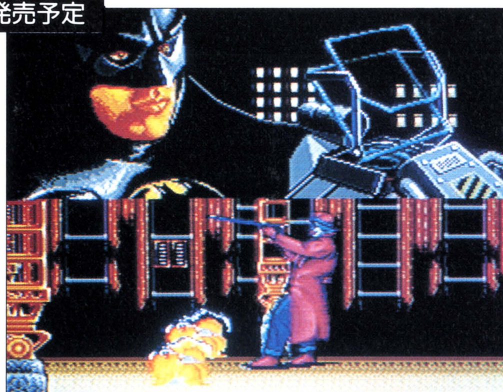
映画公開時には間にあわなかったけど、サン電子期待の新作『バットマン』がもうすぐ登場する。他機種ではもう発売されてる『バットマン』だけど（ゲーム内容は機種によって違う）、このPC版では特にグラフィックに力を入れたというだけあって、その仕上りはなかなかのもの。『弁慶』に続いて期待していいぜっ！



◀おなじみバットウィングも登場！



◀ムード満点のグラフィックだ！





◀映画的な演出によるデモ画面も随所に登場。



◀闇に浮かぶゴッサムシティ。ここが舞台だ。

©1990 SUNSOFT

HOT!

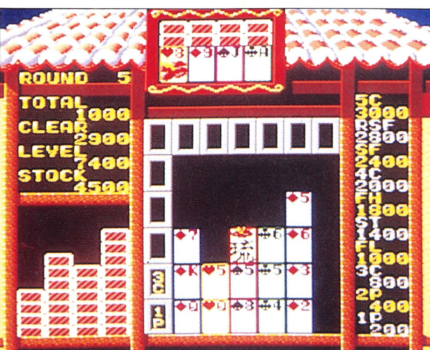
琉　球

フェイス／価格未定

3M

開発情況　発売日未定

パソコンの強者パズルが移植！またまた眠れぬ夜が続きそう!!



最近、パズルゲーム流行りのPCエンジンだが、パソコンのヒット作が、またも移植されることになったぞ。タイトルは『琉球』。ルールを説明するね。縦5、横5の計25マスのスペースにトランプを積み上げ、縦、横、斜めの各ラインにできたポーカーの役の得点を合計する。で、合計点が、設定された得点を越えるとラウンドクリアというわけ。簡単そうだが、意外と頭を使うのだ。



◀タイトル画面。1人用プレイ以外にも、3種類の対戦モードが選べるのだ。



▶クリア時のデモ画面。難易度設定も変えると、違うデモ画面も見られるぞ。

©インテック、

HOT! 麻雀悟空スペシャル

サン電子
価格未定



開発情況 7月発売予定

西遊記が舞台の麻雀RPG!

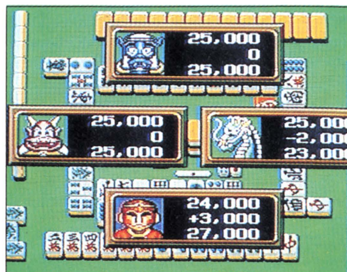
西遊記に題材をとった、RPG仕立ての麻雀ゲームだ。"善に導く麻雀"を求める三蔵法師のおともとして、悟空は天竺を目指す。だがその道のりは遠く（全9章)、さまざまな妖怪どもが立ちはだかり、悟空に麻雀を挑んでくる——。



▲条件をクリアしながら進め！



▲こんな風にストーリーが進む。



© 1990 SUNSOFT

ワールドビーチバレー

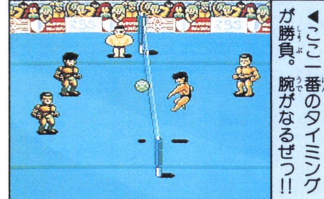
IGS
価格未定



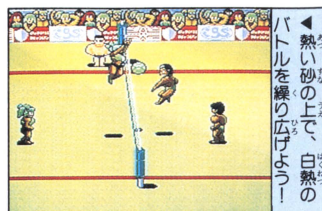
開発情況 7月発売予定

夏はやっぱりビーチだねぇ!

昨年の暮、涙をのんで発売を延期したこのゲーム。でもやっぱり夏に向けてグレードアップして発売してくれたほうが、気分的にもノリがいいってもの。さぁさぁ、今年の夏は、お茶の間に居ながらにして、気軽に浜辺のトレンド・ビーチバレーを楽しんじゃおう。



◀ここ一番のタイミングが勝負。腕がなるぜっ!!



◀熱い砂の上で、白熱のバトルを繰り広げよう！

©IGS

ロードランナー

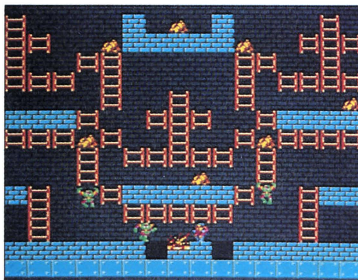
パック・イン・ビデオ
5800円



開発情況 7月発売予定

PC版のコレは操作性がいいようだ!

PC版のロードランナーがほとんど完成。画面（というか主人公のキャラ）はパソコン版を忠実に移植したという感じ。でも操作性はよく、動きはスムーズ。さらに敵キャラは、なん面かごとに変化する楽しみもあるぞ！





▲画面数もずいぶんあるみたい。

▲エディット・モードもあるよ。

© 1990 Broderbund, パック・イン・ビデオ

HOT! ヴァリスⅢ

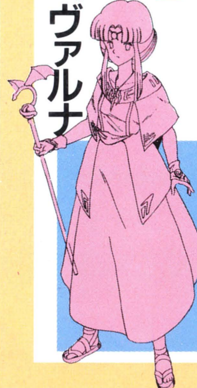
日本テレネット
価格未定



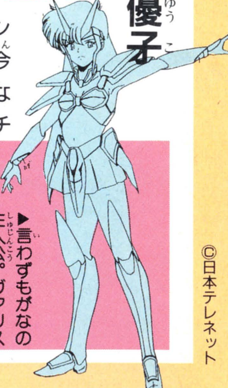
開発状況 発売日未定

ボクらの優子が帰ってきた!

人気アクションゲーム『ヴァリス』シリーズも、ついに3作目を迎えた。今回はなんと、マルチキャラクター制なのだ。主人公は、優子・ヴァルナ・チャムの3人。それぞれに特徴があり、魔法も使えるんだ。ステージによって、うまく使い分けながら戦おう。



◀彼女は、ヴェカンティー（夢幻界）の女王だ。なんと優子の妹なのだ！



▶言わずもがなの主人公。ヴァリスの剣の持ち主だ。お～っセクシー!!

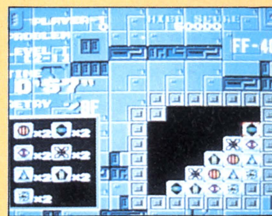
©日本テレネット

開発情況

●いよいよ新学期！ やらなくちゃいけないことがたくさんあるんだけど、春という季節のせいか、ボーッとすることが多いよね。そんなときこそ、ゲームに熱中して、目を覚まそう！ 今月は特に新作が多いし、月Pを見ただけでもパッチリ目が覚めちゃったでしょ。さーて、気になるソフトの開発は順調に進んでるかな!?

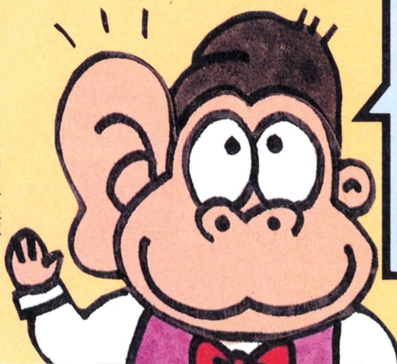
●まず、タイトーさんの『TATSUJIN』からいってみるぞ。ハデなパワーアップで、根強い人気を持つシューティングゲームだよね。PCの画面を紹介するまではもうちょっと時間がかかるみたい。今月紹介した『DON DOKO DON』のほかにも、タイトーさんの新作がたくさん。右の写真はPC版『パズニック』の画面だよ。

●メルヘンチックなグラフィックが話題の、フェイスさんの『不思議の夢のアリス』は、よりおもしろいゲームにするために、作りなおしているところ。ちょっと遅れそうだけど、楽しみに待っててね。



●トンキンハウスさんの新作『関ヶ原』と『サイバーナイト』は、どちらも秋以降の発売になりそう。来月は『サイバーナイト』の新しい画面が届きそうだよ。

●かなり期待度の高いRPG『シンドバッド～地底の大魔宮～』の後、『ワールドビーチバレー』がひかえているIGSさんが、CDロムのソフトを開発中。タイトルはまだ発表されてないけど、2ウェイシューティング・アクションゲームになるとか。くわしくはわかりしだい紹介していくからね。





NECアベニュー新作ソフト発表会 スペシャルレポート



3月15日、浅草ビューホテルで行なわれたNECアベニュー新作ソフトの発表会の模様を大紹介するぞ。

発表されたソフトはこれだ

大旋風

発売日未定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…30％程度



◀東亜プラン開発のシューティング。縦長画面がどう料理されるか？

フォゴットンワールド

発売日未定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…20％程度



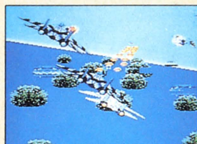
◀業務用『ロストワールド』のこと。巨大キャラの動きに期待！

アフターバーナーII

8月発売予定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…100％



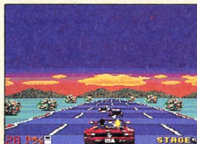
◀構成が若干変更され"II"の移植として発売されることになったぞ。

アウトラン

11月頃発売予定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…100％



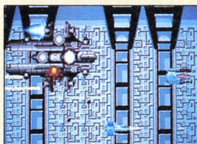
◀体感レースゲームの超ロングヒット作。操作性も抜群だ。

ヘルファイヤー

年内発売予定／価格未定

3メガHuカード

開発情況…50％程度



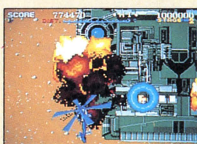
◀これもオリジナルは東亜プラン。2P同時プレイも忠実に移植される。

サンダーブレード

発売日未定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…60％程度



◀数回のリメイクを経て、大幅にグレードアップした3D物のSTGだ。

大魔界村

7月発売予定／価格未定

8メガHuカード（SG用）

開発情況…100％



◀SGユーザー待望の大作。グラフィックは、業務用と寸分違いなし。

ダウンロード

6月発売予定／価格未定

4メガHuカード

開発情況…100％



◀アベニュー初のオリジナル作品。ちょっとこだわったSTGだ!!

その他

この他にも開発中の新作タイトルが、たくさん発表されたぞ。ざっと上げると『ダライアス（カード版）』『レインボーアイランド』『マイト&マジックI、II』『立体将棋』『ホラーストーリー』『ストライダー飛竜』『ワードナの森』『S・F・Z』『オペレーションウルフ』などなど、凄いラインナップだね。

超大作めじろ押し!!

主なプログラムは、新作のタイトル発表、完成作の紹介、アベニューブランドのPC用ジョイスティックの発表、各業者との懇親会といったところ。たて続けに聞く大作名に、会場は期待感で盛り上がっていたぞ。

◀崎尾氏、多部田氏などの主要スタッフの方々。

プログラム1 新作ソフト開発画面タイトル発表

発表されたタイトルは、左のとおり。その内、画面紹介された作品は『アフターバーナー』等5タイトルだけだったが、どれも移植度はかなり高かった。"こだわりのアベニューさん"の面目躍如といったところだね。

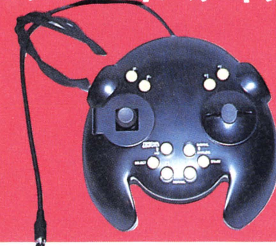




◀祝辞を述べる本誌柏原記者。上はゲーマーなM。

プログラム2 PC専用アナログジョイスティック発表

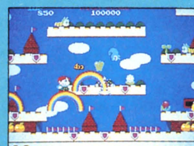
もうひとつの目玉、PC専用のジョイスティックの仕様発表。前後左右256段階の分解能力を持つ（ちなみにSG用のパワーコンソールは15段階）優れ物になるとのこと。価格は15000円前後になりそうだよ。



◀ちなみに外観はまだ未完成。写真はあくまで参考出品用の物だ。

プログラム3 「R・I」テーマソング決定

発表延期でファンをやきもきさせていた『R・I』だけど、9月には発売されそう。さて、このゲームのエンディングテーマが、太田貴子ちゃんの『虹を渡る少年』に決定したぞ。イメージピッタリだね。



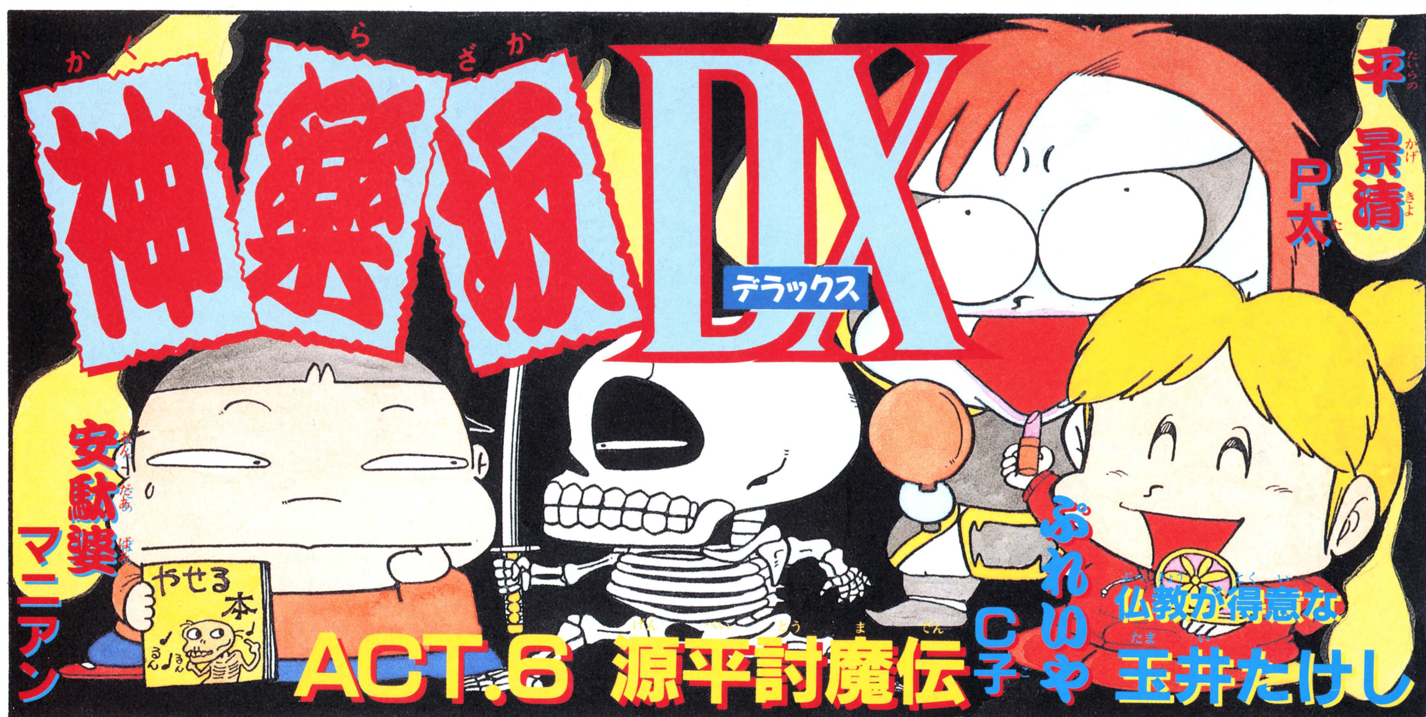
▲『R・I』も完成目前。これは最新の開発画面だ。

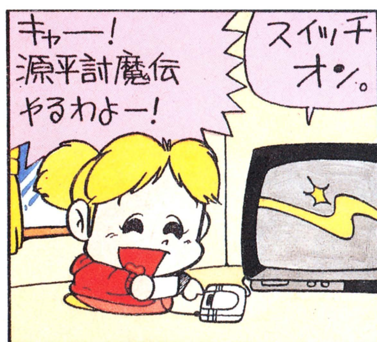


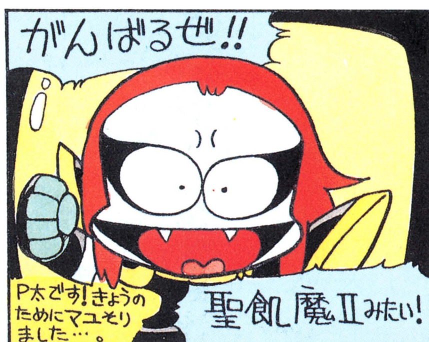
◀会場に駆けつけ熱唱してくれた太田貴子ちゃん。

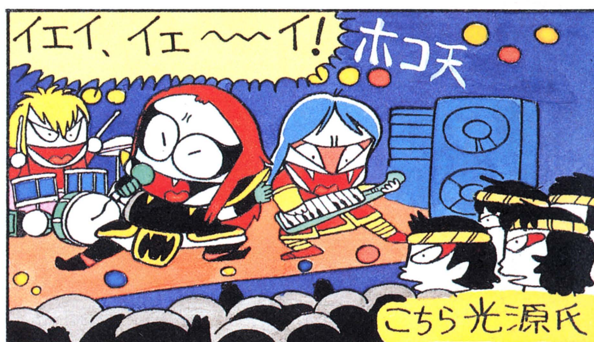
※大旋風、フォゴットンワールド、サンダーブレードの写真は、業務用のものです。

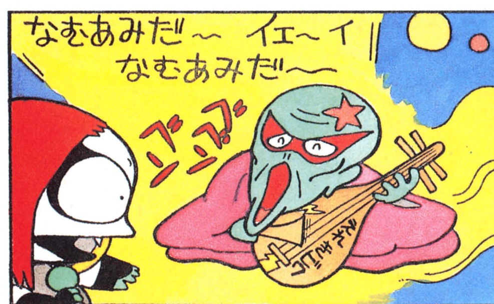
★「オマエノチカラハ、ソンナモンカ。ヘッヘッヘッ！」父「おまえ、→

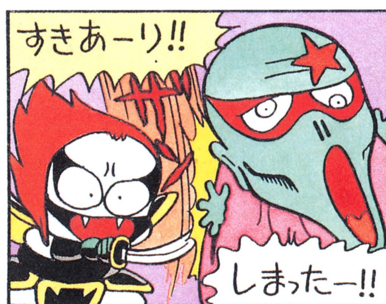


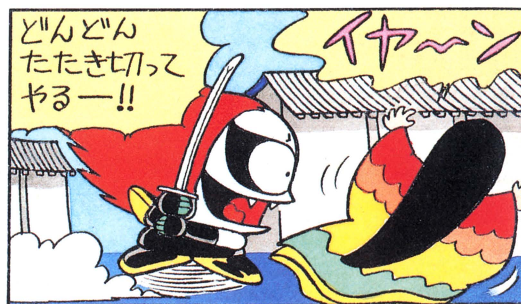






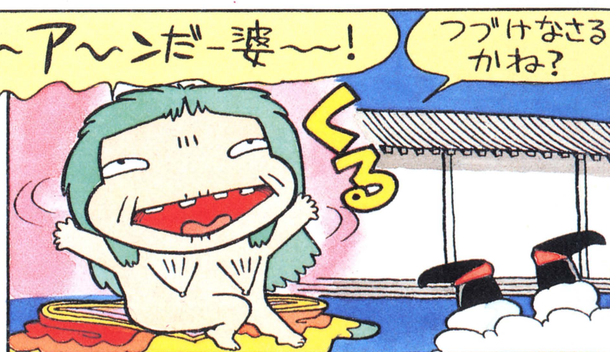


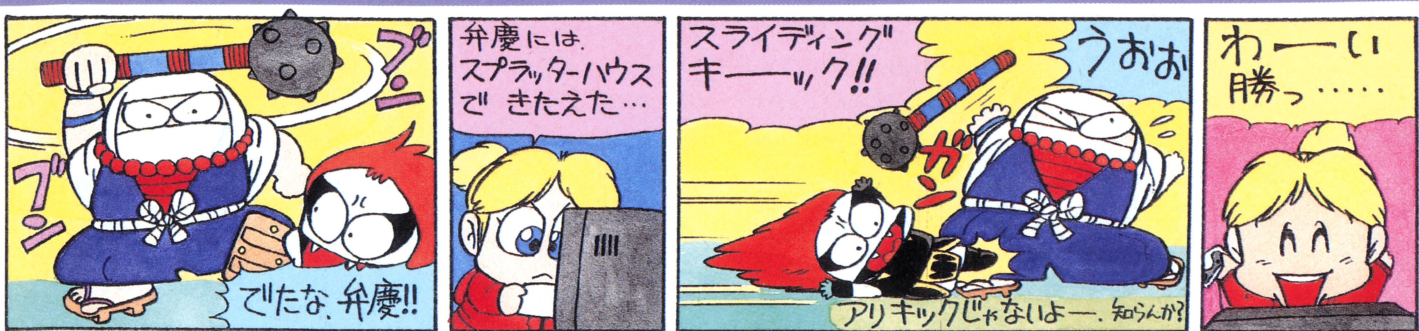


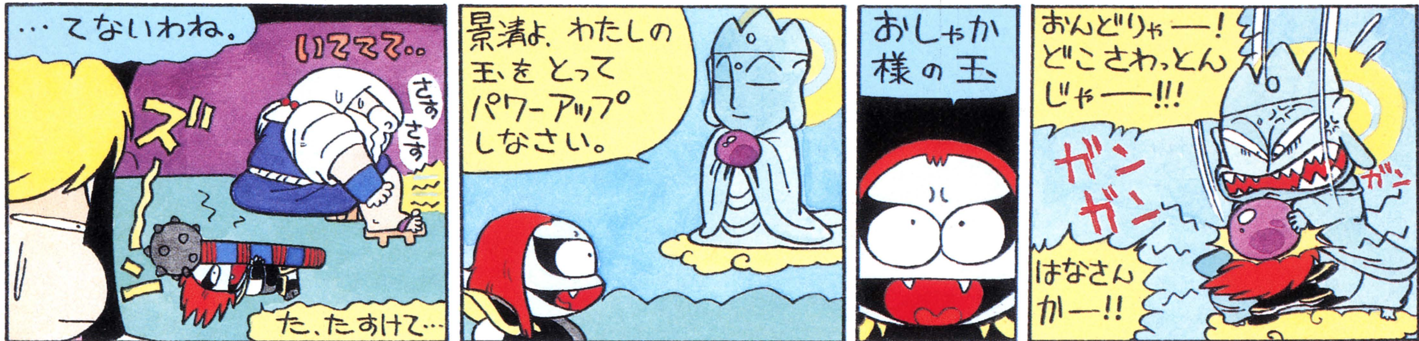


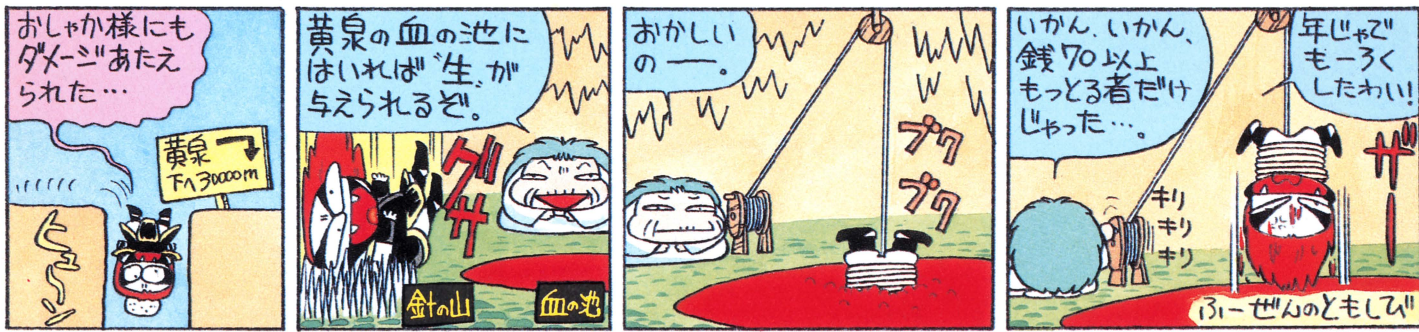




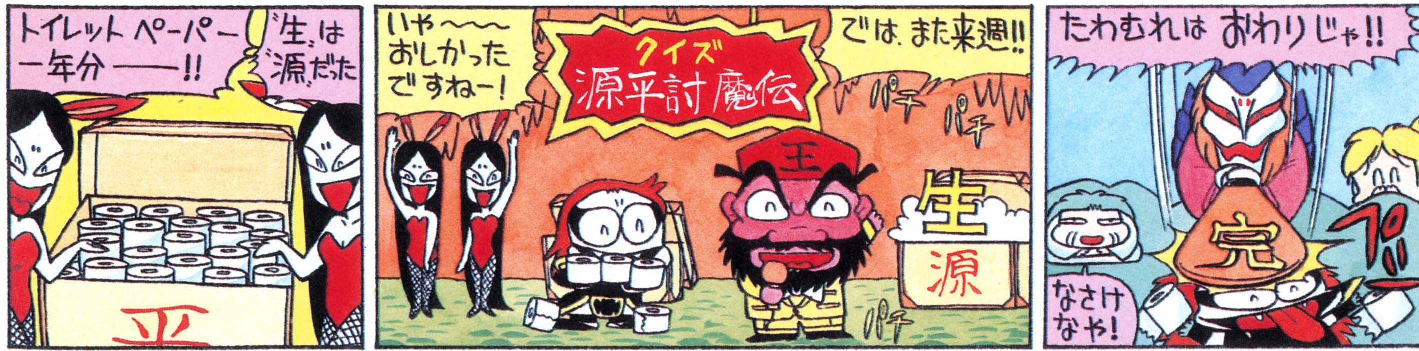












「安駄婆とハモって父親をバカにするな!! あぁ、また黄泉だ……。」

発売(はつばい)直前(ちょくぜん) REVIEW
3/31〜

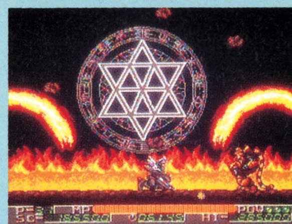
スプラッターハウス



ナムコ
4月3日発売　6800円



魔動王(マドーキング)グランゾート



ハドソン 6500円
4月6日発売



サイコ・チェイサー

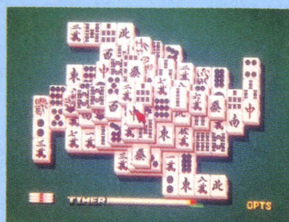


ナグザット
4月6日発売　5800円



	スプラッターハウス	魔動王グランゾート	サイコ・チェイサー
広島(ひろしま)もみじ 今月は、出来からいうと、そこそこのソフトが揃ったとは思うけど、万人向けの“ゲームの王道”っていう感じのソフトが少ない。なんだか、マニアしてる。誰にでもススメられるのは「スプラッター」1本だけだろう。あ〜淋しい。	**85** 世界観がすごくよくまとまっているアクションゲームだと思う。ジェイソンくんの歩き方とか、鏡の間とか、とにかく演出がいい。あと、プレイヤーのパンチとかキックの当たりが見た目より大きいのもプレイしていて気持ちいい。これがもしオリジナルだったら95点をあげたいです。	**70** SG用ソフトであるからして、背景のスクロールを始めとしてグラフィックは確かに凄い。ただ、ゲーム性そのものの話になると、普通のアクションゲームの域を出ていないのでは？　もっとドハデな感じにして欲しかった、と個人的には思う。でもグラフィックは一見の価値あり。	**70** 見た目よりムズい！　これがプレイ後の正直な感想。なにしろ自キャラがデカいから、敵の攻撃をかわすのが大変なのだ。ただ、武器を選んで成長させるアイディアはおもしろいから、アクションの初心者は、まずは武器のセレクトの順番を覚えて、操作に慣れることから始めては？
白鳥(しらとり)こんぶ 個人的にはこういうグチョなのは好きくないが、『スプラッターハウス』のデキは際立っている。大人数で盛り上がるなら、『フォーメーションサッカー』。“SLG命”な方は迷わず『スーパー大戦略』がよろしいと、かように思います。	**80** かなりグチョなゲームだけど、本格的なアクションゲームには変わりない。敵の動きやクセを見極めて、学習していかないとクリアーは難しそう。音楽も臨場感溢れ、イイ仕事をしている。スプラッタ好みで、アクションが得意な人にはおススメしよう。	**65** SG対応ソフト第2弾。美しいグラフィックに二重スクロールなどなど、特筆すべき所が多い。が、肝心要のゲーム内容はというと、“ムズい”のである。1UPが「これでもかっ」という程、多数出現するのだが、それよりも“ダメージ制”の方が良かったのでは？	**70** ナグザットのソフトはグラフィックがキレイで良い。が、敵の攻撃パターンが短調でメリハリに欠けている。敵を撃破していくというより、耐え抜くシューティングと言えよう。武器がいつでもチェンジ出来るのは良いけれど、選択が少しシビアに思える。
JACK 11本のソフトの中で、どれが買いかといったら、『スプラッターハウス』。あと『フォーメーション…』、『パワードリフト』、『スーパー大戦略』かな。個人的な意見をいわせてもらえば、先月買いそびれたソフトを買うのも手だよ。	**85** 敵の攻撃パターンを知らないと、あっという間に体力がなくなってしまう。アーケードで楽しんだ人にも不満のないデキだね。エリアごとのトラップなどもよく考えて作られてるし。タイトルバックやゲームのBGMからも、おどろおどろしい感じが伝わってくるよ。	**75** キャラクターが3体あって、プレイ中にきりかえられる。でも、空をとべるウインザート以外はあまり役に立たないんだよね。3体とも敵の弾を1発あびるとやられてしまうのもいやだな。できればダメージ制にしてほしかった。1UPをたくさん集めればいいことなんだけど…。	**70** プレイしながら、その場に応じて武器を使い分けられるのがいいね。ロボットのような主人公が歩く姿も、なんかコミカルでおかしいんだ。ボスと対戦するまで、中ボスクラスの敵と戦わなくちゃならないんだけど、こいつの動きがけっこういやらしい。新しそうでオーソドックスなゲーム。
ゆたちん 春休みをむかえて、新作ソフトも元気がよい。今月も、水準の高いソフトが多かったぞ。特に目を引いたのが『スプラッター』。ゲーセンファンも、これなら満足するはず。あと、前作をはるかに凌ぐ出来の『上海Ⅱ』も要注目だ。	**90** 『源平』に続く超ヒット作のPC化だが、移植の出来は、こちらが上かも。グシャとつぶれるデッドマンを見ると、気持ちいいんだ、本当。ストレスの解消には、もってこいのソフトだね。難しいけど、やり込めば誰でもクリアできる。そんなバランスの良さも嬉しいね。オススメ!!	**75** これはもう、殆どSG版の“ワタル”だね。あの手のゲームが好きなら買いだし、嫌いなら見送り、でいいんじゃないかな。もちろん、グラフィックの美しさは、こちらの方が数段上。でも、新たにSGユーザーを広げるほどのパワーは、残念ながら持ってないのでは…。	**75** こいつはかなり手強いシューティング。特に後半ステージは、素人衆を受けつけないほどの難しさだ。使いたい武器を、瞬時にセレクトできないのがツライのだ。とは言え、不条理な攻撃、トラップ等はない。再チャレンジしたくなるだけの魅力は持っているぜ。
えび2 前人気の高いビッグタイトル以外にも、今月はなかなかデキのいいソフトが揃った。ユーザーの好みによっては、各ソフトともこの点数ほどの差がつかないかもしれない。何を買おうか迷った人だけ、これらの評価を参考にしてね。	**85** ストーリー性を強く感じさせるゲーム構成。けっこう気味悪いんだけどね、恐いもの見たさに先の面へ先の面へとひき寄せられる。決してホラー好みの僕じゃないけど、そんな気持ちは否定できない。ゲームの仕上りはよく、最近のナムコはPCにかける意気ごみが感じられるなァ。	**70** グラフィックの色使いやスクロールにSGの機能が生かされてるらしいけど、僕は驚かなかった（技術的にはすごいのかなァ？…）。グランゾートのファンは楽しめるかもしれないが、もっとゲーム・システム上の冒険もして欲しかった。SGに対する期待が大きいだけに、辛いかな？	**80** まるでレースでシフト・チェンジするような感じのゲーム操作が、僕は気に入っている。武器選択の操作もしやすく、武器が通常でも連射になっている（ナグザットのシューティングはみんなそうみたいだ）のも親切。ステージの後半は難度もかなり高く、マニアにも十分手ごたえがあるはず。
FROM MAKER SIDE	昔の映画で「エレファントマン」がありましたよね。不気味なテーマでしたが、優れた演出が映画の完成度を高めていたと思います。このゲームもゲームというジャンルを通してどこまで表現出来るかを追求した作品で、演出とバランスがしっくりと調和しているゲームです。KON 2	このグランゾートは、SGの持つ2重スクロールと、画面の綺麗さを重視して作ったゲームです。 基本的にアクションゲームと云う事と、キャラクターを考えてこの内容にしました。 3体それぞれのキャラクターの動きを楽しんで下さい。ハドソン　高橋	異色な、武器セレクト方式にちょいと手間取っているみたいですね。難度もちょっと高目に設定してあるので“私こそ……。”と腕に自信のあの人はぜひとも挑戦してみて下さい。武器の能力と敵キャラのパターンをおぼえれば、後はガンガン打ちまくれ！初心者はファイアーで……。

上海Ⅱ（シャンハイ）



ハドソン
4月13日発売　5800円



なくても別に構わないけど、あればあったで楽しいし、やり始めるとけっこうハマる。「ヘルプ」機能を始め、親切な機能がたくさん付いていて、パズルゲームとしての及第点は確実にクリアしているソフトだ。息抜き用には超オススメ。息抜きが必要ない人は他のゲームをどうぞ。

様々な牌列、至れり尽くせりのモード、ゴージャスな音楽などなど文句のつけようがない仕上がり。アクセススピードも速く、ハドソンはすでにCDロムの上手いプログラミングをモノにしたなって感じ。パズル好きの人にはこの上ないソフトだと思う。

基本的なルールは、カード版と同じだけど、パターン数が増えてお買い得。難易度も4段階に変えられるから、自分のレベルに合わせてプレイできるのがいいね。CDロムを持っていて、上海を持っていない人におすすめ。上級者は、ヘルプ機能がない、実戦モードに挑戦しよう。

実は『Ⅱ』をプレイするのは、このPC版が初めて。今さら『上海』でもあるまいに、と思っていたのだ。ところがビックリ、不覚にもまたまたハマッてしまった。5パターンの積み方、より充実した機能、モード、そしてクリア画面がグレードアップしたのが原因。で、睡眠不足である。

『上海』より積み方が複雑なためにちょっと牌が見えにくくなってるけど、やり始めると仕事が手につかないのでこのゲームに触れるのが恐い。でも、どーしてCDで出したんだろ？さらに実戦モードではステキな♡⁉クリア画面が見られるらしいので、その点でも気になって仕事が……。

パズルゲームが大流行りの今、これしかない！と思って出しました。まぁ、いろいろ意見もあるでしょうが、一度ハマッたらやめられなくなりますので、それなりの覚悟を決めてプレイして下さい。くれぐれも夜更かしはしないように祈っています。(特に実戦モード) ハドソン　高橋

パワードリフト



アスミック
4月13日発売　6900円



体感ゲームの移植って、どこかツライものがある。やっぱりビシバシ動く筐体の快楽を知っていると、どうしても物足りなくなってしまう。この手のものは、もっと思い切って、家庭用にアレンジしてもいいのでは？ オリジナルのコースとかも入れてほしかったです。

オープニングのコース大回転がカットされているのは仕方がないにしても、イマイチ爽快感が薄いのだ。どこまでがコース端なのかが分りにくかったり、スピードメーターが見えなくなったり…。音楽がリズミカルじゃないのも、ちょっとモノたりない感じ。

もちろん、アーケード版のように体感はできないけど、グラフィックがすごくきれいなゲーム。キャラも12人のうちから選べるし、車の色も変えられる（ゲームには直接影響はないよ）。バギーが、地形によってガタンガタンとハデに動くと、もっと楽しめたんじゃないかなー。

予想以上の移植ぶり。グラフィック、操作性とも文句ない仕上がりだ。でも、このゲームって、体感だからこそ面白い素材なんだよね。丸太橋の上を、ガガガ…と走るあの感覚がさ、大事な要素だと思うわけ。なんとか安く、家庭用体感機を発売できないんだろうか？

アーケードでのあの目の回るようなスリルに欠けるのは家庭用ゲーム機の宿命かな。でもゲームの仕上りはよく、アップダウンのスクロールもうまく再現されている。バギーの陽気な走りも楽しく（これがいちばん！）、カーレース・ゲームとして上位にランクしていいデキだと思う。

長い長い月日をかけてやっとでき上りました。陳腐な言い方ですが手塩にかけたソフトは本当に可愛い我が子の様です。「パワードリフト」が皆さんに評価（良いにしろ悪いにしろ）して頂けてこれから世の中に出て行くことを思うと嬉しさで一杯です。次作も頑張りますのでヨロシク。

ネクロスの要塞（ようさい）



アクス講談社
4月20日発売　6800円



ゲームをしていて、どうも落ち着かない。ストーリー自体は悪くないと思うが、画面のスクロールとか、戦闘シーンの処理が、いまひとつ練れてないせいだと思う。キャラクター的に低年齢層向けのRPGとして期待していただけに、ちょっと残念です。

シネマティックRPGと銘打っているだけあって、アニメーションするオープニングや戦闘シーンに引きつけられる。バランスも良く丁寧に作られている感じだ。けど、マップ上での移動がウ～ンな気がする。謎も多角的でちーと複雑に思えるのだが……。

このゲームのポイントは、やっぱりアニメーションする戦闘シーンかな。ふつうのRPGより、「おっ、主人公が戦ってるなっ」というリアルさはあるけど、戦闘ごとにこれがあると、ちょっと疲れそう。好き好きだけどね。あと、画面のきりかえがもっとなめらかだとよかったな。

超大作というほどではないが、良心的なRPGの秀作だ。特に、ゲームバランスにはかなり気を配っているようだ。スピーディーな展開も魅力。ただし、プレイヤーは第三者的な立場。ドラクエのような主人公＝プレイヤーというゲームに較べて、感情移入しにくいかもね。

アニメによる戦闘シーンは楽しめた。ストーリーもそれなりにおもしろそうなんだけど…スクロールやキャラの動き、遊びの会話がちょっと多すぎる点、また大人っぽいシーンがあるわりにはキャラデザインが子供っぽい等、RPGとしてもっとツメて欲しかったな。

バラエティーにとんだシナリオと鬼気迫るシネマティックウォーシーン。ユーザーの皆様には全体に喜んでいただける内容になっていると自負していますので、是非！期待して下さい。ネクロスの恐怖をアナタニ！
今後も良い作品を作っていきますのでよろしくお願いします。

バルンバ



ナムコ
4月27日発売　6800円



オリジナルだし、全方向スクロールという新しい要素も入っているし、ナムコさんの野心作。「敵はどこから来る⁉」という感じでけっこうドキドキするんだが……。操作がスゴクやりづらい。3ボタンのパッドがない現状を考えると、ゲーム性より操作性を優先させてほしかった。

4つの標準装備された武器と、全方向攻撃がウリなのだが、構成的に消化しきれていない部分があったりしてチト、ムズい。敵に囲まれて武器を選択しようとすると頭ん中がパニックになってしまうのだ。でも、面白さとしては水準以上だ。保障する。

ナムコさん初のオリジナル…にしては、キャラがナムコさんらしくないな。砲台を右回転、左回転させたり、武器をセレクトボタンで持ちかえたり、すべてのボタンを使う。だから、プレイ中は大忙し。プレイ中にボタンに気をとられちゃって、いまいち熱中できませんでした。

プレイの自由度が大きいシューティングゲーム。難易度が上がる一方の最近の傾向の中で、自分なりの攻略法が作れるのは嬉しいかぎりだ。ただ、コミカルな設定のはずなのに、画面から受ける印象がミョーに暗い。PCのパッドでは、砲塔の回転操作が難しいことも気にかかるぞ。

オリジナル作というだけでなく、決してマニアのみを対象にした作りになってないところがイイ。シューティングが苦手な僕も、回転砲台のアイディアはずいぶん楽しめた。単に連射や俊敏さを競うだけじゃなくこれからのシューティングにはこんな工夫が必要なんじゃないかな。

確かにフルボタン操作のゲームということで、少し難易度が高いかも。というか忙しいという表現がバッチリです。突如現れた敵に対して、瞬間的に対処法を判断。これを完璧に扱えられるようになれば、それはもう快感、心も丸くなります。忙しい時代を象徴する1本です。KON 2

フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90



ヒューマン
4月27日発売　5500円


ボールにカーブをかけたり、選手ごとにパラメーターが設定されていたり、とヒューマンさんらしいマニアックな作りのスポーツシミュレーション。対戦モードは、やはり燃えます。操作系統もオーソドックスだし、左利き用のパッド操作を用意してくれているあたり親切設計。

４人同時プレイも可能なので、ぜひ人間同士のプレイをお薦めしたい。細かい配慮も随所にあり、とても親切だ。しかし、いざプレイしてみると操作のタイミングが難しい。かなりやり込まないと、ホントの楽しさが分からないと思う。ま、長く楽しめるソフトだろう。

個人的に多人数のスポーツゲームっていうのは、やりずらくてきらいなんだ。でも、このゲームに関しては、キーパーをオートにできたり、プレイキャラを変えられたり、細かい気くばりがあってうれしいね。すごく本格的に作ってあるので、やりこむほど熱中できるゲームだ。

PC初のサッカーゲーム。フィールドがかなり広大なので、ロングパスなどがつながると、かなり爽快だ。技や選手の動きもリアル。球さばきが思いどおりにならないのも、ヒューマンさんらしいリアルさの追求ゆえか？　個人的には、もっとゲーム性を重視した方がいいと思うのだが。

４人同時プレイもOKという点を始め、ヒューマンらしい凝った作りはこの点数以上に高く評価している。でもあまりリアルすぎるとソウ快感の演出が難しいようだ…。シュートの打ち分けとかできれば、もっとよかったのに。でもPK戦はよかった。僕はこれだけでもずいぶん熱狂した。

４年に１度開催されるワールドカップサッカーが今年６月に開幕されます。しかしそれより先に、ヒューマンカップは４月27日に開幕だ。家族そろって楽しめる親切設計になっています。とにかく遊んでみて下さい。サッカーの興奮が、味わえると思います。　（茶々丸）

スーパー大戦略



マイクロキャビン
4月末発売予定　6500円


本格派である。ホント、シミュレーションの初心者の私にとっては泣きたいくらい本格派である。ハンパな気持ちじゃ、コレはクリアできない。全面クリアした人は尊敬します、ハイ。コンピュータはホントかしこい。ただ、もっと早く部隊を動かしてくれれば、もっとよかったと思う。

マップが５５種類という豊富さで、半年間は気長に遊べると思う内容量。音楽も戦闘意欲をかきたてられ、とても良い感じ。だが、敵の思考速度の遅さに付け加えて、操作上の細かい配慮が欠けているためイライラしてしまう。シミュレーション好きの人はどうぞ。

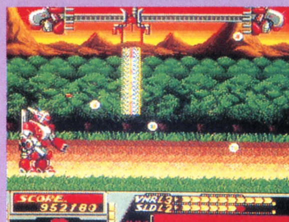
パソコン版で新しいバージョンが出るたびに、話題を独占する大戦略。この手のシミュレーションゲームは、好きな人はのめりこむほど好き、きらいな人は、まったくやらないかも。コンピュータが思考する時間が長いのは、しかたないよね。かなりよくできているソフトだと思うよ。

信長、三國志と並ぶパソコンのロングセラーが、PCで遊べる。SLGファンには、最高の贈り物だ。全55ものマップ、121種＋αという豊富なユニット。こりゃ長く楽しめるわ。気になるのは思考ルーチンの長さだけど、これは全機種にあてはまる問題。しょうがないんだろうね。

各機種で評判の高い超人気SLGのPC登場を、僕は歓迎しちゃうぜ。PCユーザーにもぜひ本格SLGの手ごたえを味わってほしい。ただプレイするのに時間はとられるけどね。それと（他機種も同じだけど）スクロールがちょっと見づらい。スムーズ・スクロールにできないのかなァ？

まったく、ごもっともな御意見の数々誠にありがとうございます。しかし、言わせて頂けるなら、コンピュータの思考時間はサンプル版よりずいぶん速くなって、他機種と比べても一番であると自負しています。PCユーザーにかなり質の高い、長～く遊べるSLGを実感してほしい！

ヴェイグス



ビクター音産
5月末発売予定　6700円


自分キャラがヴェイグスが大きい分、迫力はあるんだけれど、こうなると敵の攻撃をよけらんない。まあ、だからダメージ制なんだろうけど、気分の問題として、「もっと敵の攻撃をかわしたい」。ただ、シューティングフリークの中には、このタイプが好きな人もけっこういると思う。

フツーのシューティングなんだけど敵の攻撃がイジワルで、倒した時の快感が感じられない。ホバリングの重要性も薄く、ターンした時の迫力が欠けている印象を受けた。PC－８８０１版の方がスピード感があり、ターンの迫力もあったような気がする……。

主人公は、PCソフトの中でもかなり大きい。右手、左手、ボディと、３か所に武器を持っているので、いろいろな攻撃ができる。そこでちょっと気になったのが、主人公の向きを変えるのが方向キーの下ってこと。これって、素直に左右で変えられなかったのかなー。

自機が巨大ロボットという設定の割に、操作法が特殊。最初、ちょっととっつきにくいな。新しいアイディアを盛り込んで、シューティングの新境地を開こうとする意欲は買える。ただ（ダメージ制のゲームだが）自機の耐久力が大き過ぎて、一瞬一瞬の緊張感に欠けるかもしれない。

まずなによりグラフィックの鮮かさに目を奪われた（写真ではよくわかんないかもしれないけど、とてもキレイなのだ）。デカキャラの表示や動きもよく、ダメージを受けるとキャラが破損していくのも芸が細かい。またズリズリ…と土煙をあげながら地面を滑っていく姿も、僕は好きだ。

パソコンソフトのヒットメーカー、"ゲームアーツ社"より発売され、日本中で大ヒットとなったロボットアクション・ゲーム。これが『ヴェイグス』の履歴書です。皆さんの評価もいいようですし、音と映像のアクション・シーンの迫力をPCエンジンで楽しんで頂ける推薦作品です。

月刊PCエンジン
6月号
付録予告

ますます広がるCD-ROMの世界を1冊丸ごと大特集！
新作ソフトメニューに加え、ハードの技術的展望を大考察！
CD-ROMハードアンドソフト
すでにCD-ROMをもっている人はもちろんCD-ROMを
買おうと思っている人には、ゼッタイ読んでほしい別冊付録だ！

6月号は4月28日発売！
定価360円（税込）だ！



よい終末を。

パニックを巻き起こすかもしれないが、
あえて、これらの事実を公開する。

小学館



本誌独占！
的中率100%！ 禁断の書、ついに大公開
ノストラダムスの暗黒大予言

UFOの新たな事実を発見!?
UFOクエスト

偶然が歴史を支配する
奇妙なシンクロニシティ

驚異パワーのベールを剝ぐ
ヒランヤ水を科学する

読切まんが あすかあきお
太陽系12番惑星群の秘密

★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン
ワンダーライフ
第11号

4月5日ごろ発売
定価450円(税込)



メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE



順調な仕上がりをみせる、『ウルトラボックス』、“じゃんじゃんボックス”のコーナーも楽しい絵や写真がいっぱい集まり、“えぐち団長”の出演も大好評と、今年の春は『ウルトラボックス』が絶好調です！（ビクター音産　みなみ）

日本将棋連盟が初段認定ソフトと承認しました。さらに実力も1級公認となり、最終調整でもう1ランク上げた後、名実共に初段位ソフトとして発売します。もうしばらくお待ちください。（ホームデータ）

あなたはもう見ましたか？そう、開発中の「最後の忍道」の出来ばえ。発売までには、まだ少し時間がかかります。その間どんどんリクエストをお願いします。開発者の手にも思わず力が入って、今の状態よりグレードアップするかもね！（アイレム）

「完全攻略ビデオ　スーパーダライアスパーフェクション」が3月21日に発売されるよん。プログラマー本人が自らパッドを握って繰り広げる究極のプレイ。全てのボスと戦えるマル秘モードもついてるっていうんだからめでたいめでたい。（NECアベニュー）

いよいよ、待ちに待ったスーパー大戦略の発売日がやってくるぞ！わあ〜い！SLGの特徴はやっぱし頭をつかわないと勝てないってトコだよね。でもスーパー大戦略はちっとも難しくないんだ。この春は知的ゲームに挑戦だね!!（マイクロキャビン　谷口）

「フォーメーション・サッカー」の発売は4月27日に決定です。5月上旬には「ファイプロ」の追加発売。そして6月には、「フォーメーション・サッカー」を追加発売するからね。う〜ん楽しみ、楽しみ。（ヒューマン・茶々丸）

は〜るになれば、どじょっこだのふなっこだのみんなでてきて、「奇々怪界」をや〜るべな！というわけで、みんなも春休みにはいり思い切り「奇々怪界」で遊ぼうネ。それでは次回までバイビー!!（タイトー）

みなさんこんにちは。だいぶ春らしくなってきましたね。寒い冬ももう終わりと思うと非常にうれしいです。そのうち次回作も発表できるかと思いますので、もう少し待ってて下さいね。（クリーム　まなみ）

ラァーチしまうま〜！はじめまして。ナグザットのニュー・フェイス「よしたか」です。おいらは、はっきり言ってナグザットの中で一番若いのだ。（22歳だ！）だから、ゲーム好きの少年少女たち、お便りちょーだいなっ！（ナグザット　よしたかだ！）

春が来る、春が来る、もうすぐ来る。そんな季節がやってきた。みなさんお元気ですか。カルメンはどうでした？アームドFは、おもしろかった？まだしてない人がいたら急いで買いにいってくれ！そう春が来る前によろしく（PIV（パックインビデオ）　林）

「倉庫番WORLD」君はもう何面までクリアーできたかな？今、50面のパスワードを送ると、毎週抽選でテレホンカードや電卓が当たるんだ！くわしくは03-589-6033メディアリングサービスへ電話してくれ。君の健闘を祈る。（メディアリング・マッキー）

新情報！…サンソフトから…麻雀ゲームが出るらしい。それがおもしろいらしい。「西遊記」の物語があるとか。コンピューターが賢いとか。名前が「麻雀悟空Special」とか。乞う御期待！（SUNSOFT　HERO）

COMING SOON

●発売日（はつばいび）スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
3/30	カルメン・サンディエゴを追え！世界編（CD）	パックインビデオ	7200円
3/30	コズミックファンタジー（CD）	日本テレネット	6780円
3/30	ドロップロックほらホラ	データイースト	5900円
3/30	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	5800円
3/30	ビーボール	ハドソン	5200円
4/3	スプラッターハウス	ナムコ	6800円
4/6	サイコ・チェイサー	ナグザット	5800円
4/6	魔動王グランゾート（S・G）	ハドソン	6500円
4/13	上海Ⅱ（CD）	ハドソン	5800円
4/13	パワードリフト	アスミック	6900円
4/20	ネクロスの要塞	アスク講談社	6800円
4/27	青いブリンク	NHKエンター・プライズ	6200円
4/27	バルンバ	ナムコ	6800円
4/27	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500円
4/下	デスブリンガー（CD）	日本テレネット	7200円
4/予	スーパー大戦略（CD）	マイクロキャビン	6500円
4/予	ソル・ビアンカ（CD）	メサイヤ（NCS）	6000円
4/予	マジカル・サウルス・ツアー（CD）	ビクター音産	価格未定
6/予	迷宮のエルフィーネ（CD）	日本テレネット	価格未定
5/予	DON DOKO DON	タイトー	価格未定
5/下	ULTRA BOX（CD）	ビクター音産	4800円
5/下	ヴェイグス	ビクター音産	6700円
5/下	これがプロ野球'90	インテック	5800円
5/25	マニアックプロレス	ハドソン	6500円
6/29	うる星やつら（CD）	ハドソン	価格未定
6/中	将棋修行・初段一直線	ホームデータ	価格未定
6/予	キックボール	メサイヤ（NCS）	6000円
6/予	CYBER CITY OEDO808（CD）	メサイヤ（NCS）	6500円
6/予	シンドバッド〜地底の大魔宮〜	IGS	6700円
6/予	ダウンロード	NECアベニュー	価格未定
6/予	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	価格未定
7/6	スーパースターソルジャー	ハドソン	価格未定
7/20	桃太郎伝説Turbo	ハドソン	価格未定
7/予	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	価格未定
7/予	デビルクラッシュ	ナグザット	6300円
7/予	ワールドビーチバレー	IGS	価格未定
7/予	大魔界村（S・G）	NECアベニュー	価格未定
7/予	麻雀悟空スペシャル	サン電子	価格未定
7/予	アフターバーナーⅡ	NECアベニュー	価格未定
7/予	ラスタンサーガⅡ	タイトー	価格未定
7/予	ロードランナー〜失われた迷宮〜	パックインビデオ	5800円
7/予	これがプロ野球'90CD版（仮・CD）	インテック	価格未定
8/予	ダライアス・プラス	NECアベニュー	価格未定
8/予	バットマン	サン電子	価格未定
9/予	レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
9/予	桃太郎活劇	ハドソン	価格未定
10/予	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定
11/予	アウトラン	NECアベニュー	価格未定

■発売日未定（はつばいびみてい）のソフト

ギャラクシー・フォース	NECアベニュー	価格未定
サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（S・G）	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
大旋風	NECアベニュー	価格未定
ダウンロードⅡ（CD）	NECアベニュー	価格未定
フォゴットンワールド	NECアベニュー	価格未定
ヘルファイヤー	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジックⅠ（CD）	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジックⅡ（CD）	NECアベニュー	価格未定
立体将棋・森田将棋	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
イメージファイト	アイレム	7000円
最後の忍道	アイレム	価格未定
迷宮島	アイレム	価格未定
サイレントデバッカーズ	データイースト	価格未定
アドベンチャーアイランド	ハドソン	価格未定
コブラⅡ（CD）	ハドソン	価格未定
J・B・ハロルド殺人倶楽部（CD）	ハドソン	価格未定
ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	価格未定
天外魔境Ⅱ（CD）	ハドソン	価格未定
ドラえもんⅡ（仮）	ハドソン	価格未定
パワーイレブン	ハドソン	価格未定
パワーリーグⅢ	ハドソン	価格未定
PC原人Ⅱ	ハドソン	価格未定
ポピュラス	ハドソン	価格未定
ボンバーマン	ハドソン	価格未定
みつばち学園（CD）	ハドソン	価格未定
桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	価格未定
モンビット（CD）	ハドソン	価格未定
イースⅢ（CD）	ハドソン	価格未定
サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定
関ヶ原	トンキンハウス	価格未定
ゼビウス〜ファードラウト伝説	ナムコ	価格未定
ワルキューレの伝説	ナムコ	価格未定
S.C.I.	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
地獄めぐり	タイトー	価格未定
チャンピオンレスラー	タイトー	価格未定
パズニック	タイトー	価格未定
はにい　おんざ　ろおど	フェイス	価格未定
不思議の夢のアリス	フェイス	価格未定
タイムクルーズ	フェイス	価格未定
琉球	フェイス	価格未定
ヴァリスⅢ	日本テレネット	価格未定
シュビビンマン2	メサイヤ（NCS）	価格未定
スプレンダー	メサイヤ（NCS）	価格未定
魔界プリンスドラぼっちゃん	ナグザット	価格未定
幽霊君	アスク講談社	価格未定
エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス（CD）	ブレイングレイ	価格未定
ラストハルマゲドン（CD）	ブレイングレイ	価格未定
ホームデータの囲碁（仮）	ホームデータ	価格未定
オメガファイター	UPL	価格未定
ゴモラスピード	UPL	価格未定
ブレードランド	日本ソフト販売	価格未定
暗黒伝説	ビクター音産	価格未定
脱出（仮）	日本物産	価格未定
F1 CIRCUS（仮）	日本物産	価格未定
バスティール（CD）	ヒューマン	価格未定

遂にヤッター！　3月30日発売！月刊PCエンジンを買った人、本屋を出たらその足で売場に急いで下さい。発刊日の次の日に買った人、すぐ売場に行かないと無いかもしれない、『ドロップロックほらホラ』。　(DECO　アピ)

「ネクロスの要塞」、もうすぐ発売になるんですね〜。なんだか作っていたのがずいぶん昔のことのように感じられて、実感がないです。力のはいり方は並大抵じゃないですから、ぜひ一度ごらんになってください。
(アスク講談社M・A)

今度のCD-ROM版野球ゲームは、シミュレーションだけではないのだ!!　アクションモードも加わってなんと一枚のCD-ROMで2倍も遊べるよ。名前だけじゃなく顔もそっくりで登場するからね。　(インテック　マッチ)

「SVB」が発売されて早や2か月、いろんなお問い合わせの中で一番多いのがフラッシュスパイク。しかしこれは自力でマスターしてこそ真の満足感がえられるというもの！　だから、ごめんなさい！がんばってね！(ビデオシステム)

★すっかり春。春風にのってブッちぎりたいぜ。いよいよ4月13日「パワードリフト」一斉発売！新学期にむけて「やるぞぉ〜っ！」と意気込んでいるキミ、そのパワーを思いっきりドリフトさせてみようぜ!! 後悔はさせない。
(アスミック花)

前号でもふれたけど、トンキンハウスでは、本格SLG「関ヶ原」の企画を進めています。今月号の新作コーナーに出ているでしょ。「サイバーナイト」ともども、よろしく！
(トンキンハウス・竜)

今月の付録を見て驚いたか!! ハドソンはこんなにものゲームを用意しているんだよ。どれを取ってもビッグな名前だろ? 楽しみでしょ?ハードを持っていない人も、揃えて待っていてね。
(ハドソン　高橋)

F-1GPも無事開幕して、モータースポーツシーズン真っ盛りって感じ。未来のプロスト、セナを目指している君に今からどっぷりレースの世界に浸らせてあげようっていうのが「F1CIRCUS」！今夏発売予定。乞御期待！
(ニチブツ)

寒い冬も去り、ポカポカ陽気の春がやってきましたね。窓からさし込む陽光が私を心地よい眠りに誘う。(ウソ)本当は新人の手前、気合い入れてガンバッてます。
(エイコム　㋲)

アガリの早さ、風のごとくダマをはること、林のごとく哭きの激しさ、火のごとく役のデカさ、山のごとし麻雀ゲーム界のスーパーヒーロー東間宗四郎が再び見参。6月上旬、再発売だぜ。
(フェイスだあくん)

鬼竜院なむ子、仁侠とゲームの世界に生き、人を愛する心を忘れない女。彼女のゲームメーカーに対する気持ちはまさしく仁義だ。もし、ゲーム遊戯者の心をふみにじるようなことがあれば、誰も彼女の怒りは静められない。
(ナムコ　KON2)

アトミックロボキッドは、もうプレイしたかな?　ともかく評判が良くて事務所の電話が鳴りっぱなしになってしまいました。UPLの次回作が決定しましたので君にだけ教えます。「ゴモラスピード」で夏休み頃に発売する予定です。
(UPL)

春です。思い切り花粉が飛んでます。私は花粉症ではナイが周囲には結構いて、くしゃみは止まらないわ涙ボロボロだわで、デート中だろーと通やの席だろーと、止まらんものは止まんない。本当、可哀相。皆さんは大丈夫ですかー?
(日本ソフト販売)

SPRING IS BEST!! 私は春が一番好きです。春の光をたくさん体中にあびると、あーっ生きているわと、実感します。さて、この素敵な春の当社いちおし「迷宮のエルフィーネ」どうぞ期待して下さいませ!!
(日本テレネット　ぐあば)

遅れてすみませんまさお!! らすと・はるまげどどん、春には発売とか言ってたクセに…もおーいいかげんにしろいずぼん！…シャレでごまかされはしないと思いますが、今しばらくお待ちを。ROM^{2}買って、すたんばっててネ。
(ブレイングレイ)

ゲームプリンセスは、IGSのゲームブランド名です。今後とも宜しく♡で、私ことあまりは、HOTLINEで今回デビューな訳で、こちらも宜しく。で、ゲームプリンセスよりサイバーコア3/9発売中。で、もうすぐすてきなRPGもリリース！　(IGSあまり)

春の陽射しの中、『ソル・ビアンカ特別試写会』へ来てくれた皆様、誠にもってどうもありがとうございました。ゲーム版の発売が遅れてしまって誠に申し訳ありません。今、しばらくのお待ちを、この場を借りて宣伝、いやいやお詫びを。(申し遅れたがメサイヤだった)

最新ゲーム 熱いウワサ！

●ストーンズ、ポール、マドンナetc.……と、大物アーティストの来日ラッシュ！　こいつはすごい年になりそうだぜ！と思ったら、PCエンジンにも大物ラッシュの波が押しよせてきたぞ――。特にハドソンさんとNECアベニューさんの攻撃はすごいね。そのへんの情報は今月の本誌と付録を見てもらうとして、熱いウワサ、いってみようかー。

●まずはメサイヤさんのニュースから。昨年発売された某ゲームの続編が出るらしい。かねてからパート2が出る！とウワサされてたあれ。発売はまだ未定だけど、年末くらいには出るんじゃないかな。

●今月は待望の新作『超絶倫人ベラボーマン』を紹介したけど、来月は、現在発表されているタイトル以外の新作ソフトが発表されそうだよ。どんなタイトルが飛び出してくるかな?

●アーケードで話題を呼んでいる、脱衣ものパズル。タイトーさんの『パズニック』は、PC版では残念ながら脱衣はなし。でも、そのかわりに楽しいしかけがつくのを期待したいね。

●『青いブリンク』でPCエンジンに新しく参入した、NHKエンタープライズさん。これからの新作に期待しちゃおう！

CALENDAR 1990 APRIL 4

1	国際花と緑の博覧会(大阪)開催
2	★スプラッターハウス
3	
4	
5	
6	★魔動王グランゾート ★サイコチェイサー
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	★上海II ★パワードリフト
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	★ネクロスの要塞
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	★バルンバ　★青いブリンク ★フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90
28	月刊PCエンジン6月号発売
29	みどりの日
30	

おもしろさがダンゼン違う月刊PCE！

ゴリレオ君、余裕だね！

余裕の別冊付録は、ますます広がるCD-ROMの世界を大特集！

CD-ROMハード&(アンド)ソフト

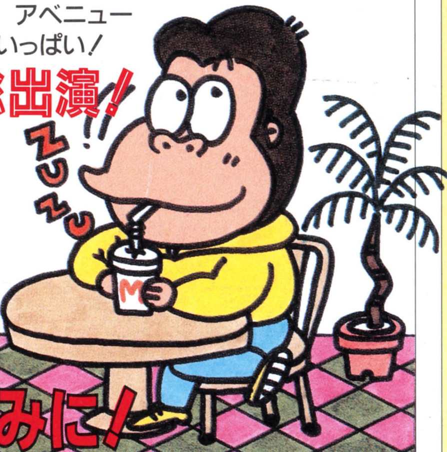
余裕の丸ごと！ 新作ソフトメニューを大公開。ハードについても、今後の技術的な見通しをズバリ教えちゃおう！

本誌の余裕 やっぱりあったゾ！ アベニューさんのかくし玉がいっぱい！

NECアベニュー新作総出演！

フォゴットンワールド／ダウンロード／大魔界村
大旋風／スペースファンタジーゾーン／アウトラン
お〜と、あとは内緒にしておく…余裕だな…。

攻略園	S·R·T
青いブリンク	サイコチェイサー
スーパー大戦略	スプラッターハウス
デスブリンガー	ネクロスの要塞

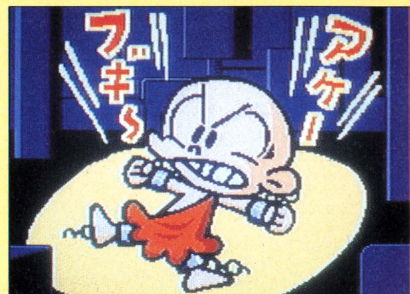


期待の6月号を楽しみに！

月刊PCエンジン6月号は4月28日㊏発売 定価360円(税込)

PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES

✈今月は取材で北海道に行き、いろんな物を食べてきた。でも、本当はその日、ABWHのコンサートに行く予定だったのだっっ!! う〜ん、ちょびっと残念！（来月は九州でいろいろ食う予定のえぐち）

★体調が悪い。ヒジ、ヒザ、背中が痛いし目もかすむ。吐き気までしてきた。でも、相も変わらず飲み歩いている。気が弱いので、誘われると断われないのだ。（タタミの上では死ねそうにないY）

★春の日の私はちょっとダウンフォースが不足気味。ミョ〜に浮かれて、地に足がつかないのだ。先日は花見で泥酔し、おしっこをしたたらせながら歩いていた…。オイル漏れトラブルだな、これは。（N）

♬誰かモトリー・クルーのチケットをゆずってくれーーっ！ 買いのがしちゃったよん。……やっぱり追加公演を待つしなかいか。（ほとんどボビー・ブラウンとベビーフェイスのライブが観たいJACK）

★生まれて始めて手相をみてもらった。で、オレは、A型の顔をしているが、人格的にはO型の人間なのだそうだ。また、内臓はボロボロだけど、殺しても死なないって。何だよそりゃあ!? （KOGA）

★一人暮らしを始めて３か月。近所はみ〜んな家族で暮らしている。明け方帰宅し、昼過ぎに出かける一人暮らしの大男の事を、どう思っているのだろうか？（近所で放火があったら、疑われるな。㋕）

★かなり古い（３週間くらいかな？）卵を、ヘーキヘーキ、なんて軽い気持ちで食べたら、見事におなかをこわしてしまった。でもまだ家に２週間くらい前のキャベツが残ってるの。あーあ…。（YUGON）

★ここ１か月休みなし！ 出張にも行ってないし、書くことが、ナ〜ンにもない!! 来月は休んで○○へ遊びに行くぞ!!（テトリスは弱いがボンバーマンは強い！ と最近業界で言われている㋣であった）

編集　／秋本輝夫・柏原順太・杉本　隆
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・凩　健太郎・長沢雄吾）・舘野英昭・青木悦郎・メディアプラス・白鳥こんぶ・市川和久
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子・藤田　正）
石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎）・小山内晋・見田竜介

月刊PCエンジン5月号
第２巻第５号（通巻17号）1990年５月１日発行
（毎月１回１日発行）平成元年３月３日第三種
郵便物認可

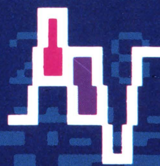
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン 5月号

編集人　秋本輝夫
発行人　千葉和治
発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-261-1393（販売）03-230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

©HUDSON SOFT
©NAMCO
©NECアベニュー
©SEGA
©アスミック ©日本物産
©Cream ©IREM CORP.
©TAITO CORP. ©ゲームアーツ
©naxat soft ©LAD.R ©TELENET JAPAN
©ヒューマン ©エイコム ©SIN-NIHON LASER SOFT
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC
©FACE ©マイクロキャビン ©SUN SOFT
©DECO ©パック・イン・ビデオ ©NCS ©UPL
©東京書籍 ©アイ・ジー・エス ©SALIO ©INTEC INC.

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

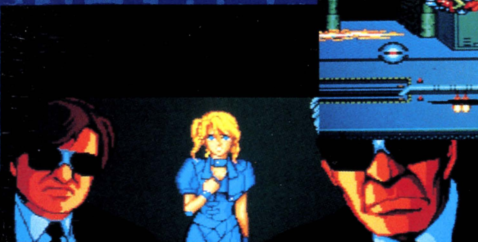
PC Engine



戦慄(せんりつ)のサイコダイヴァー・シューティング









DOWN LOAD

ダウンロード

4M HuCARD 近日発売！

© NEC Avenue 1990

NEC NECアベニュー株式会社

ニューメディア事業部 ●〒102 東京都千代田区麴町2-14-2 麴町NKビル

●お問い合わせ 03(288)0330

平日/午前10:00〜午後7:00

テープサービス03(288)0880

Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

単純括難解究極遊戯。

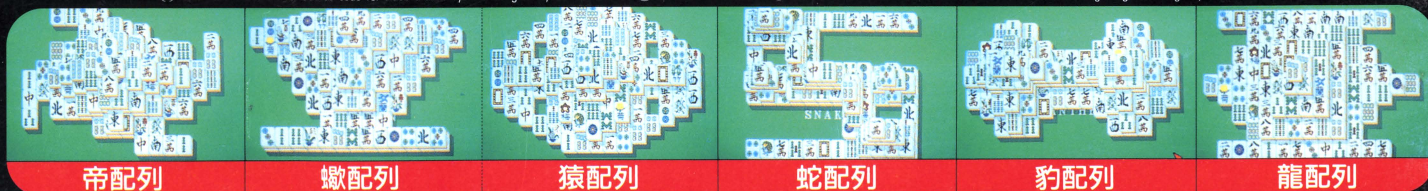


4月13日発売
税別標準小売価格5,800円

上海 II

あの「上海」がCD－ROMで登場。「上海II」となってまた君をパズルゲームのとりこにするぞ。牌の配列は帝・蠍・猿・蛇・豹・龍の6パターン。頭脳フル回転で全面クリアしろ。実戦モードで挑戦すれば興奮度はさらにパワーアップ。君は闇の中の龍に勝てるか。

Ⓒ1989 ACTIVISION INC. Source code for video arcade system designed by Sun Electronics Ⓒ1989 Sun Electronics Ⓒ1990 HUDSON SOFT under license from MEDIAGENIC original game design by Brodie Lockerd



テレホンPCランド
東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-264-9200 福岡092-713-9900
札幌011-814-9900 一番近い場所に電話してくれ!!

PCエンジンの新作情報が聞ける





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1990 5
第2巻第5号(通巻17号)
1990年5月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 千葉和治
発行所 小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(03)261・1393
〔販売〕(03)230・5753
定価360円
(本体350円)

雑誌 03587—5　T4910358705365

ⒸShogakukan 1990 Printed in Japan

印刷・三晃印刷株式会社